2 CD-ROM 2 LOGICIELS COMPLETS

PC FUN

PC FUN

JUILLET 1998

HARDWARE - CRE[illegible]EUX

Acheter d'occasion

FAUSSES ECONOMIES OU VRAIES AFFAIRES ?

COMPARATIF

- Les lecteurs de DVD-ROM
- Les graveurs de CD
- Le vrai prix de l'impression qualité photo

JEUX

HEXPLORE
MIGHT AND MAGIC VI
UNREAL
ARMY MEN, etc.

Exclusif
LE VOLANT À RETOUR DE FORCE DE MICROSOFT

GAGNEZ UNE JEEP AVEC EIDOS

N°39 - JUILLET 1998 - 42 F - 330 BEF
Canada : 8,95 SCAN ● Suisse : 13 FS ● DOM/TOM 55 FF
Luxembourg : 290 FLUX ● Portugal : 900 Pte Cont

L 9303 - 39 - 42,00 F

PUBLICATION PRESSIMAGE

AUX LECTEURS DE CE MAGAZINE
-60%
Pour recevoir le logiciel PhotoDigit et vos photos directement sur disquette, utilisez la pochette jointe à ce magazine.
Extra Film développe toutes les marques de pellicules (sauf Ilford)
PhotoDigit une exclusivité Extra Film
Titre : LES PLUS
- Définition 768 x 512
- Compatible Windows
- Version française intégrale
- Simplicité d'utilisation
- Format directement exploitable
- Virus impossible
- Convivialité
- Présentation des photos
- Fonction diaporama
Démarrer
PhotoDigit presente...

Un logiciel plus performant

POUR VOS PHOTOS SUR DISQUETTE

Avec PhotoDigit, proposé en exclusivité par Extra Film, le développement numérique franchit une nouvelle étape. Outre les avantages classiques de conserver les photos sur disquette ou disque dur, PhotoDigit bénéficie en effet d'une résolution très fine et fournit des images dans un format directement exploitable par les grands standards, le tout dans une présentation conviviale et très agréable. Petit voyage découverte au cœur d'un logiciel qui séduira tous les amateurs de photo...

Profitez de cette offre grâce à la pochette ci- jointe

Des photos à l'écran sans scanner ni logiciel graphique

Grâce à PhotoDigit, vous n'avez pas besoin de scan ou de logiciel graphique pour exploiter vos photos. Vos négatifs sont scannés directement par Extra Film, leader en développement photo par correspondance, qui vous livre sur disquette ces photos en images 768 x 512 pixels. Une taille d'image qui donne bien plus de nous à vos photos et qui permet de meilleurs agrandissements.

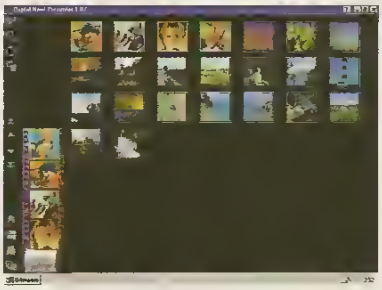
Un environnement convivial

Un des avantages les plus évidents de ce nouveau logiciel est la présentation des photos. Dès que la disquette est introduite, on se retrouve plongé dans un univers photo des plus réussis : visualisation du film et des photos y figurant, fond d'écran noir et cadre blanc autour de l'image... Tout est pensé pour mettre en valeur vos photos.

Un autre point à souligner est la simplicité du maniement et les multiples possibilités de ce logiciel. Des icônes vous donnent immédiatement accès à toutes les fonctions : panorama (pour faire défiler vos photos à l'écran automatiquement), affichage d'un groupe de photos ou d'une photo seule, agrandissement, recadrage, légendes... Il est en particulier très simple et rapide d'aller d'une photo à une autre ou de retrouver une image bien précise qu'elle soit au début ou à la fin du film

Un classement vraiment efficace

PhotoDigit vous permet de créer vos propres albums de façon très souple. Chaque photo peut être archivée dans plusieurs albums différents.
Par exemple, une photo de vos enfants



à Noël pourra être archivée à la fois dans un album "Noël" et dans un album "Enfants". Une même photo peut aussi être cadrée et légendée différemment en fonction de sa destination finale. A noter le soin tout particulier apporté par PhotoDigit à la place laissée aux légendes.

Un format directement exploitable

PhotoDigit fournit des images au format JPEG et est donc exploitable directement par les grands standards comme Word. Vous pouvez ainsi intégrer vos photos sans aucun problème dans tous vos fichiers. De même, vous pouvez les imprimer en noir et blanc ou en couleur dans le format de votre choix. Grâce à son excellente définition, PhotoDigit permet des tirages grands formats sur votre imprimante.

Une variété infinie d'utilisations

Que vous choisissiez PhotoDigit pour vos loisirs ou pour vos activités professionnelles, les photos sur disquette livrées par Extra Film vous permettent d'utiliser vos photos avec un maximum d'efficacité. Voici quelques exemples d'utilisation :
- réalisez les cartons d'anniversaire de vos enfants en y insérant leur photo ;
- personnalisez vos courriers ou vos C.V. Une bonne présentation est toujours un plus ;
- vous êtes enseignant ? Réalisez pour vos élèves des dossiers attrayants et faciles à mémoriser grâce aux images que vous y avez insérées ;
- vous êtes commercial ? Editez des fiches claires et vendeuses présentant tous vos produits... ou montrez-les directement sur écran à vos clients...

Ce ne sont bien sûr là que quelques exemples des possibilités offertes par ce nouveau logiciel : essayez-le vite !

Configuration minimum
PC 386 sous Windows 3.1 ou plus recent - Ecran SVGA
4 Mb RAM - Espace libre sur disque dur : 8 Mb
Lecteur de disquette 3,5" - Carte graphique 256 couleurs
Nous recommandons un PC 486 ou plus performant sous Windows 3.1 ou plus récent.

EXTRA FILM SA 59950 Villeneuve d'Ascq - Capital 5 265 500 F - RCS Tourcoing B 331704122
999, Av. de la République - 59700 Marcq-En-Baroeul

Sommaire

Bonjour,

Après avoir passé tout le week-end à la rédaction pour cause de bouclage difficile, je n'ai plus envie de vous parler du petit monde du PC, des habituels problèmes avec Windows, de la révolution mensuelle de Maître K. Vous lirez tout cela dans les pages du magazine .

En fait, j'ai envie de vous parler de l'abolition de l'esclavage. Peut-être à cause des horaires que nous venons d'effectuer, ou parce qu'il y aura un numéro de **PC FUN** *en juillet ET UN en août, contrairement au numéro double que nous faisions auparavant...*

Donc, l'esclavage. On a beaucoup entendu parler de Shoelcher puisque cette année est celle du cent cinquantième anniversaire de l'abolition de l'esclavage dans les colonies. C'est très bien. Mais j'en ai assez d'être apparemment le seul à connaître le premier abolitionniste de notre histoire, Sonthonax. Le 29 août 1793, ce commissaire courageux proclamait l'abolition de l'esclavage à Saint-Domingue. Sa décision, connue à Paris le 4 février 1794, fut ratifié par la Convention à l'unanimité. Et pourtant Santhonax demeure inconnu. Amusez-vous à chercher une rue portant son nom... En 1802, Napoléon rétablira l'esclavage dans les colonies. Et son tombeau est en plein milieu de Paris, où défilent quotidiennement des hordes de visiteurs admiratifs. Il y a des jours où je me demande si on ne se fait pas manipuler...

Laurent Guerder

8 ■ Forum

10 News

20 Livres

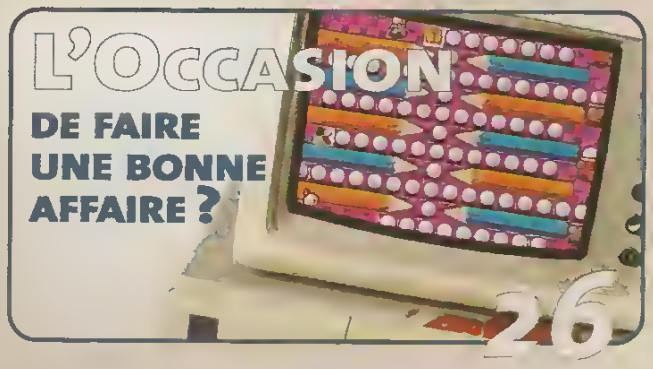
Hardware

26 ■ L'occasion de faire une bonne affaire
34 ■ Le vrai prix de l'impression photo
36 ■ Comparatif de graveurs de CD-R 4x
40 ■ Comparatif de lecteurs de DVD
44 ■ Exclusif : volant Force Feedback de Microsoft
46 ■ Appareil photo numérique Fuji MX 700
48 ■ PC Nébuleuse AMD K6 300
50 ■ PC Nec Direction 400
52 ■ Périphériques USB de Microsoft
54 ■ Scanner Plustek OpticPro A3
55 ■ Moniteurs Miro 15, 17 et 19 pouces
56 ■ Joystick Union Reality U-Gear
58 ■ Volant F1 Sim Compact
60 ■ Volant Per4Mer Force Feedback
61 ■ Carte graphique Q.D.I Amazing 1
62 ■ Carte accélératrice Maxi Gamer 3Dfx 2
62 ■ Mini-ordinateur Toshiba Libretto 100CT

65 Technologie

Jeux

66 ■ Previews
76 ■ Hexplore
84 ■ Unreal
88 ■ Might & Magic VI
94 ■ Army Men
98 ■ Monster Truck Madness 2
100 ■ Soldiers at War
102 ■ Outwars
104 ■ Total Annihilation, Contre-attaque
104 ■ World Cup 98
105 ■ Hopkins, F.B.I.
106 ■ World League Socce
106 ■ Deer Hunter
106 ■ Dracula
106 ■ Golf 98



108 Notre sélection Multimédia

Création

112 ■ Le multimédia à votre service
118 ■ Inspire 3D
120 ■ Magix Live Act
122 ■ LTP2, *party* fine entre amis
124 ■ Les *news* de la *demo*

126 Sites Internet

Pages Pratiques

130 ■ Optimiser son PC Donnez-lui du peps
136 ■ Installer l'AGP sous Windows 95
140 ■ Trucs et astuces
142 ■ Débuter avec son PC Utiliser sa carte son
144 ■ Lancez-vous dans le Morphing
148 ■ Retouche photo La création d'une gravure
150 ■ R &B : Le Revival Soul avec Music Maker 3
154 ■ Games Factory Un casse-briques
156 ■ Internet : Les serveurs FTP

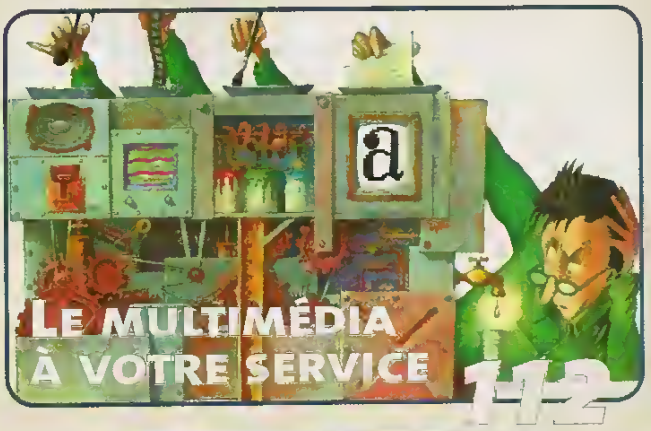
Les CD ROM

Le CD-ROM n°1

158 ■ Les démos de jeux
162 ■ Les *sharewares* Hard du mois
168 ■ Les *sharewares* Création du mois
170 ■ Les *sharewares* Internet du mois
172 ■ le jeu complet : Battle Isle 2

Le CD-ROM n°2

174 ■ Le logiciel complet : Morphys Studio
176 ■ Les créations des lecteurs
177 ■ Pour vos jeux
177 ■ Les *demos*
178 ■ La boîte à outils
178 ■ Les éléments graphiques



PC FUN – 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - France – Tel 01 49 88 63 63 – Fax 01 49 88 67 94 – Minitel 3615 PC FUN – pcfun@pressimage.fr

Rédaction **Redacteurs en chef** : Laurent Guerder (lguerder@planete.net) et Stephane Kauffmann (skauff@planete.net) – **Directeur de l'information** : Didier Latil – **Secretaire de rédaction** : David Honegger – **Chef de rubrique** : Stephane Belin et David «Chipster» Choquet (chipster@planete.net) – **Rédacteur** : Bruno Gasnier – **Ont participé a ce numéro** : Jean-Luc Antoine, Jean-Philippe Bay, Sylvain Bonioux, Thierry Demougin, David Gaussinel, Didier Gourcy, Christophe Seureau (illustrations), Sophie Vidal, Julien Villeret (villeret@pobox.com) et Christophe Yvon – **Directeur artistique** : Miguel Gregorio – **Maquette** : Roland Combette et Sebastien Borowicz – **Correctrice** : Sandrine Fleury Kleiss

Abonnements 11 numeros France 289 F, DOM TOM et étranger 409 F – **Service Abonnement** : 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex France Tél 01 64 54 76 89 – **Abonnement Belgique** : Uniquement aupres de la société Edibelux contact Dominique Drittig (332 24 26)

Diffusion - Ventes **Directeur** : Olivier Le Potvin assisté de Christelle Bonc – 01 49 88 67 53 (reserve aux depositaires de presse) – **Rédacteur graphiste promotion** Valerie Le Petitcorps **Anciens Numéros** Ingrid Lelong (01 49 88 63 90) du lundi au vendredi uniquement entre 9 h 30 et 12 h 45

Fabrication **Redacteur en chef technique** : Jacques Gouffe – **Chef de fabrication** : Nadine Debard, assistee de Betty Guyot – **Responsable photogravure** : Frederic Levesque **Multimédia** **Conception** : Claude Flammia (klod@planete.net) et Carl Despois – **Hot-line CD-ROM** Stephane Couralet (01 49 88 67 98) **Comptabilité** **Directeur financier et comptable** : Eric Bourdonnec – **Contrôleur de gestion** : Leila Arhabib – **Comptabilité fournisseurs** : Patrick Vendendriessche – **Comptabilité clients** : Stephane Bouchard – **Juridique** : Françoise Linossier – **Ressources humaines** : Virginie Guyard **Publicité** **Directeur commercial** : Pierre Senard – **Directrice Developpement** : Magali Froger (01 49 88 67 10) – **Chef de publicite** : Jérôme Le Marec (01 49 88 67 20) – **Relation clientele** : Cecile Hergault (01 49 88 67 04) – **Représentants internationaux** États Unis : Huson European Media LLC Ralph Lockwood Tél 1 (408) 879 6666 - Fax 1 (408) 879 6669 – Angleterre - Irlande Allemagne Huson European Media Gerry Rhoades Brown / James Clayson Tel 44 1784 469 900 Fax 44 1784 469 996 **Direction Éditoriale** **Directeur de la publication** : Godefroy Giudicelli – **Directeur délégué** : Patrick André – **Directeur adjoint des redactions** : Stéphane Lavoisard – **Assistante de direction** : Anne Saliot

PC FUN est une publication Pressimage SA au capital de 2 500 300 francs Principaux associés : Philippe Giudicelli Godefroy Giudicelli Siege 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex France **Éditeur responsable pour la Belgique** : Alain de Fooz/Edibelux – Suplement de 32 pages «Micro Plus» entre les pages 162 et 163 **Commission paritaire** : 75 743 – **ISSN** : 1 260 7 703 - Depot legal : 2e trimestre 1998 Membre inscrit a Diffusion contrôle Bureau de la presse payante O J D – Imprimé par Rotedic (Madrid Espagne)

La redaction décline toute responsabilite quant aux opinions formulées dans les articles : celles ci n'engageant que leurs auteurs. Lenvoi de tout texte photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournes.

«La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alineas 2 et 3 de l'article 41 d'une part que les copies ou reproductions strictement reservées à l'usage privé du copiste et non destinées a une utilisation collective» et d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute representation ou reproduction integrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite» (alinéa premier de l'article 40). Cette representation ou reproduction, par quelque procedé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Penal. Credits photos et copyright : tous droits réserves.

Ce numero comprend un encart publicitaire «ExtraFilm» jeté entre les pages 2 et 3.

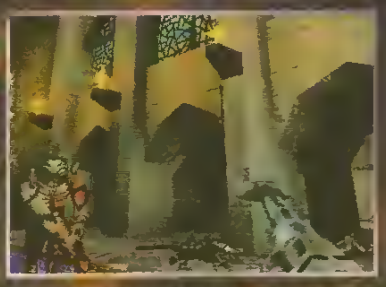
l'autre réalité...

Unreal

la 3D prend tout son sens.

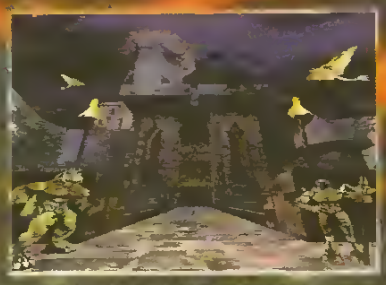
Découvrir

un monde étonnant, d'une beauté abyssale,
les plus beaux graphismes en temps réel sur PC.



Défier

un monde hostile, peuplé d'êtres intelligents et redoutables,
des dizaines d'adversaires humains par internet ou en réseau.



Dépasser

votre imagination, un monde sans limite s'offre à vous :
créez vos propres univers de jeu avec l'éditeur de niveaux,
un outil de création simple et puissant offert avec le jeu.

en juin sur vos écrans PC

et sur le web pour jouer en réseau

www.xanaweb.com

Forum

EXPÉRIENCE

Possesseur d'un Pentium 233 MMX, 64 Mo de RAM, doté d'une Diamond Monster 3D (dont je suis pleinement satisfait), je souhaiterais acquérir une 3Dfx 2.

1) Entre la Diamond, la Creative Labs et la Jazz Multimedia, dans laquelle dois-je investir compte tenu de ma configuration actuelle ? Est-ce qu'une carte 12 Mo améliore réellement les performances d'une 3Dfx ?

2) Vous précisez dans votre numéro d'avril qu'il est possible de coupler deux cartes 3Dfx. Peut-on coupler une 3Dfx avec une 3Dfx 2 ?

Denis – Yzeure (Allier)

1) Malheureusement Jazz Multimedia a déposé le bilan. Entre Creative Labs, Diamond et Guillemot, prend la moins chère, elles sont équivalentes. La version 12 Mo n'est pas franchement utile aujourd'hui car aucun jeu ne l'exploite.

2) On ne peut coupler que deux 3Dfx 2.

QUI SE PLAINT ?

J'ai un Pentium 266 (jusque-là on ne se plaint pas !), mais on me l'a fourgué avec une Matrox Millenium 2 AGP et votre test de cartes AGP a confirmé qu'elle ne valait pas un clou pour les jeux en 3D ! Dois-je acheter une 3Dfx 2 ? Ou est-il préférable de remplacer la Millenium par une carte 2D/3D récente et laquelle ?

Yves

Il est vrai que la Millenium n'est pas une carte 3D jeu. Mais puisque tu l'as déjà, qu'en 2D elle pète le feu et que les jeux AGP ne sont pas légion, garde-la. Une 3Dfx 2 fera parfaitement l'affaire.

SANS COMPTER LES POTS-DE-VIN...

Lecteur de **PC FUN** *depuis quelques numéros seulement (depuis décembre), je vous écris pour connaître votre façon de noter les jeux que vous testez. En fait, je m'étonne du 16/20 de* Black Dahlia *par rapport au 19/20 de* Blade Runner. *J'ai joué deux fois complètement à* Blade Runner *et à part deux minimes choix, le jeu était identique dans les deux cas, donc linéaire (ce que vous semblez reprocher à* Black Dahlia *dans votre article). N'ayant pu, pour l'instant, que jouer à la démo (sur une des galettes du numéro 37) de* Black Dahlia *pour me donner une idée de ce jeu, il me semble qu'il surpasse de loin* Blade Runner.

Pouvez-vous me dire si les notes que vous attribuez aux différents jeux sont une impression générale, une comparaison avec des jeux existants ou avez vous des critères bien définis ? À part cette question qui me turlupine, je trouve que votre journal est excellent et je vous souhaite une très longue continuation dans vos efforts.

Éric – Strasbourg

Houlà ! Les notes reflètent bien des choses... Dans le désordre : l'originalité du jeu, son ergonomie, son intérêt, sa durée de vie, sa réalisation ainsi qu'évidemment la comparaison avec des jeux existant (d'où nos encadrés « Et les autres... »). *Blade Runner* dispose d'une ambiance remarquable et, contrairement à ce que tu dis, il propose une véritable arborescence, notamment suivant les attitudes du joueur envers les personnages rencontrés, les résultats des tests de Voight-Kampf, etc. (Chipster a fait quatre aventures différentes !). *Black Dahlia* n'offre, lui, aucune diversité : l'aventure est toujours la même et elle n'implique pas le joueur dans une atmosphère aussi réussie que *Blade Runner*. Mais, il est plus original. De toute façon, les notes sont évidemment subjectives. Un tuyau : essaie de repérer le testeur dont les goûts se rapprochent des tiens. C'est pour cela que nous jouons toujours à plusieurs au même jeu !

ON N'OUBLIE PAS LE GARDIEN

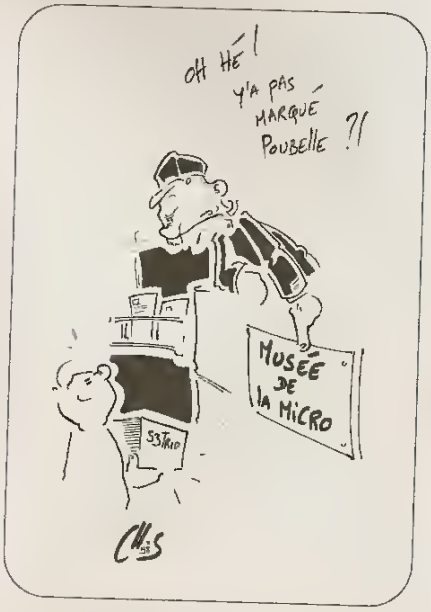
1) Mon ordinateur est équipé d'une carte graphique S3 Trio 64 V2 [DX/GX]. J'aimerais savoir quelles sont ses performances, si elle gère la 3D ? Se suffit-elle à elle-même ou serait-ce intéressant de lui rajouter une 3Dfx 2 (ou une autre carte 3D) ? Est-ce bien compatible ? Serait-il possible que vous mettiez sur votre CD-ROM ses derniers pilotes ?

2) J'aimerais aussi savoir si l'on peut mettre un mot de passe sur un dossier ou un fichier sous Windows 95 ? Si oui, comment faire ?

Nicolas

1) Heu, comment te le dire sans être brutal... Le processeur S3 Trio a plutôt sa place dans un musée du micro-ordinateur que dans un PC actuel. Économise 800 francs, achète une ATI Expert et plus tard quand tu seras riche et célèbre tu investiras dans une 3Dfx 2 en complément. Par exemple...

2) Hélas, mille fois hélas, ceci n'est pas possible dans la version actuelle de Windows 95 (dans Windows 98, ce n'est pas mieux...). C'est en revanche possible en réseau.



LE LAG DU CYGNE

Tout d'abord, merci à **PC FUN** *pour toujours proposer des outils pour le développement (libraries, docs, ASM, etc). À ce propos, je n'ai toujours pas trouvé le compilateur* GNU CYGNUS *sur le*

CD-ROM. Je n'ai pas réussi a trouver des infos sur ce compilateur sur Internet (mais il se peut aussi que je m'y sais mal pris..)
À qui dois-je envoyer mes courriers pour joindre des mods à **PC FUN** *?*

Éric – Meursault

Pour envoyer des *mods* à **PC FUN**, le mieux est encore de les envoyer à **PC FUN**, au 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. Pour ce qui concerne le compilateur, un petit coup de Cygnus sur *FTP Search* (ftpsearch.ntnu.no/) et tu trouveras des tas de sites avec des infos, des sources, des didacticiels et tout, et tout.

FAUT DEMANDER AU MARKETING

1) Je n'ai jamais vu de dossier sur le SCSI dans vos rubriques, pas plus que dans un autre magazine. C'est-y pas une bonne idée, ça ?
2) J'en suis à mon deuxième lecteur de CD ROM 24x, et s'il est moins pénible que le premier (un Goldstar), j'en ai marre de transformer ma tour en vibromasseur pour gagner 4 Ko/s. J'ai un 4x sur mon Pentium 90, depuis près de 3 ans, et il marche TRÈS bien, il lit tous les CD-ROM, il ne fait pas de bruit, il ne chauffe pas. Alors, À QUOI ÇA SERT d'avoir un lecteur de CD-ROM ultra rapide, si on y perd en confort d'utilisation dans des proportions démesurées ?

Gilles

Jusqu'à très récemment le SCSI était réservé aux professionnels, mais avec la baisse de prix des scanners, des disques durs et autres périphériques SCSI, il devient effectivement urgent qu'on en cause...
La course aux « x » relève effectivement plus du *marketing* que du progrès. Au fil de nos comparatifs, nous l'avons dénoncé abondamment. Si vous avez un bon 8x, gardez-le. Si vous devez en acheter un, lisez **PC FUN** et prêtez notamment attention à la valeur du temps écoulé entre l'insertion et la lecture du CD que nous publions dans chaque comparatif.

PRIX PC FUN

Je vous écris pour vous critiquer... J'ai commencé à acheter **PC FUN** *régulièrement, uniquement pour la rubrique programmation. Et maintenant, il n'y en a plus, je voulais m'abonner juste pour cette rubrique, et à cause de ça, je change d'avis. Pourquoi avez-vous zappé cette rubrique qui était super ? C'est grâce à elle que j'ai pu comprendre le principe d'un bump. Je fais partie d'un groupe de demomakers, et nous avons traduit ce programme de bump en assembleur. . Si ça vous intéresse, vous pouvez le télécharger sur* www.mygale.org/03/blatman. *(Quand je dis « programmation », c'est pas Visual Basic ou Access).*

Blatman, le protozoaire masqué

Nous sommes heureux que les conseils éclairés de Florent aient pu aider certains d'entre vous à faire leurs premiers pas en programmation. Il se peut que nous revenions un jour sur cet aspect de la création sur micro. En attendant, il existe de nombreux ouvrages fort bien faits qui vous en apprendront beaucoup. Ce sont les auteurs de livres qui vont nous remercier...

AU COTON-TIGE !

Salut, pourriez-vous m'expliquer comment transformer les fichiers .WAV en .MID.
Je vous en remercie d'avance.

Olivier

Il n'existe pas de moyen automatisé. Un .WAV est un échantillon alors qu'un fichier MIDI (.MID) est un format très différent. Le seul moyen est de retranscrire, à l'oreille ou à l'aide d'une partition, le morceau avec un séquenceur. Dans ce cas, il vaut mieux être musicien..

C'EST QUAND TU VEUX

Bonjour ! Je me présente, Gfx, alias Romain Guy, jeune « graphiste » de 15 ans. Je suis tombé littéralement amoureux de P.O.V. *et je tiens à vous remercier de l'intérêt que vous portez à ce fantastique programme. Malheureusement, la version Windows de P.O.V. est en anglais, alors je vous envoie un petit patch qui traduit le menu « Insert » de Povray 3 Windows (tout en français même les explications). Celui-ci est accompagné d'un nouvel include. Ce patch nommé PovVf.exe peut être récupéré sur* www.chez.com/powerteam *au cas où... Il devrait ravir les débutants de tout poil.*
En outre, je vous envoie quelques (bons ?) scripts regroupés dans SCRIPTS.ZIP. Je serais très honoré si vous acceptiez de placer man patch sur votre CD-ROM.

Gfx, dit Romain Guy

Tout l'honneur est pour nous.. C'est vrai que *P.O.V.* est déjà un programme difficile d'accès en soi. La barrière de la langue ne fait qu'ajouter aux problèmes de certains d'entre vous. Ton *patch* risque de faire des heureux. Reste plus qu'à traduire la doc !

BLONDE, 25 ANS, FORTE POITRINE...

Salut **PC FUN** *! Quelle formation suivre pour devenir infographiste ? Existe-t-il des formations spécialisées ou seulement des études générales (en art plastique ?). Sinon peut-on trouver du travail en ayant juste acquis des connaissances personnelles mais sans diplôme (je maîtrise bien 3D Studio 4 et MAX, Paint Shop Pro, Premiere et plusieurs autres logiciels de graphisme ou d'animation) ?*
J'espère que vous publierez une réponse dans le prochain numéro, c'est vraiment important pour moi et je pense que beaucoup d'autres lecteurs seront intéressés aussi... Merci d'avance et bonne continuation...

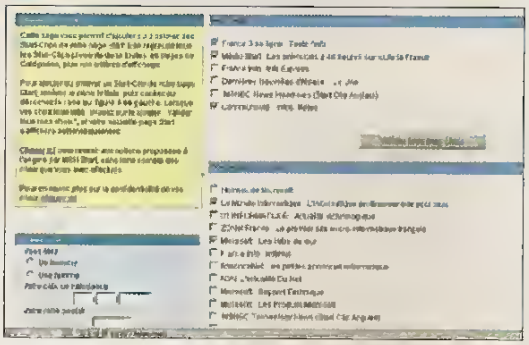
Fen

De nombreuses écoles d'art comprennent maintenant un département infographie et 3D. Mais les deux plus prestigieuses écoles sont SupInfoCom et le CNBDI. Sinon, de nombreuses sociétés sont enclines à recruter des personnes ayant suivi une formation artistique pour ensuite les former aux outils informatiques. Mais il est devenu pratiquement impossible de trouver une place sans posséder de diplôme, aussi talentueux et motivé soit-on. La méthode ultime, c'est encore un bon piston !

Cher lecteur, *PC FUN* possède un *e-mail*.
Si ! Si ! N'hésitez pas à adresser vos courriers à pcfun@pressimage.fr
Sinon, c'est 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex.
Et ceux qui sont connectés au Net peuvent venir discuter en direct sur le canal #PCFUN sur IRCnet.

Accès autorisé

Avec plus de 200 000 abonnés et 1 000 de plus par jour, France Télécom est devenu le premier fournisseur d'accès Internet en France. De son côté, [illegible] Wanadoo offre gratuitement à tout connecté la possibilité de se faire sa propre page d'accueil au start.fr.msn.com.



Attaque en piqué

Alors que l'on attend toujours désespérément *Falcon 4* de Microprose, la surprise pourrait nous venir d'outre-Manche en fin d'année, avec Pro Agressor de Virgin. On y retrouve pas mal de l'ambiance de *Strike Commander*, un des premiers produits de Chris Roberts. Vous y dirigez en effet un groupe de mercenaires, basés à Madagascar, qui profiteront de plusieurs campagnes africaines pour amasser un trésor de guerre. Le produit s'annonce superbe, même sans carte 3D, ce qui est assez rare pour être précisé.

Après la fameuse bourde mondiale des informaticiens qui n'avaient pas prévu le passage en l'an 2000, il semblerait que la bourse américaine s'inquiète aussi d'un passage éventuel de l'indice Dow Jones au-dessus des 10 000 points. Passer les 9 999, la majorité des programmes boursiers reviendraient à nouveau à .. 1 000 !

Le marché français des abonnés Internet a progressé de 150 000 nouveaux connectés au cours du premier trimestre 1998, soit une croissance de 29 %. Selon une enquête de CNN, le marché PC aurait progressé de 14 % durant le premier trimestre 98 et d'après Le Parisien, la France serait devenue au cours du premier trimestre 98 le premier pays européen pour la vente de PC... en terme de croissance !

Le célèbre éditeur de jeu recherche un chef de produit senior Jeux, bilingue français/anglais, 3 ans d'expérience marketing et bonne connaissance du jeu souhaité, ainsi qu'un(e) attaché(e) de presse, sens du contact apprécié. Si vous êtes intéressé, écrivez à TLC-Edusoft/Minscape Direction des ressources humaines/ Réf. CPSJEUX 132, bd Camélinat 92247 Malakoff Cedex.

Eh, oui. Ils vont le faire. Ils, ce sont Canal+ et Infogrames. Mais quoi ? Une chaîne numérique spécialisée dans le jeu vidéo, dans le bouquet de base de CanalSatellite, dès cet automne. Ce que l'on en pense ? Génial! Mais attendons de voir quand même...

Le PC à la carte

On connaît surtout Toshiba par la solide réputation de ses portables. Mais voilà que le constructeur étend ses compétences aux machines de bureau avec la gamme EQUIUM 7000 basée sur des processeurs Pentium II et une architecture Intel NLX. Ce nouveau standard assure une carte mère et un *chipset* unique pour une multitude de configurations possibles. La nouvelle gamme de Toshiba se décline en 18 modèles et en deux boîtiers *desktop*. L'un est extra-plat, l'autre est « pleine taille ». Reste qu'il est toujours possible de poser l'unité centrale à la verticale comme une tour pour gagner de la place. Mais ce n'est pas cela qui fait la particularité de ces machines. L'innovation réside dans l'extrême simplicité de la maintenance ou de la mise à niveau de l'appareil. En effet, grâce à une porte située sur le côté du boîtier, il est possible de rajouter de la mémoire en quelques secondes ou de changer la carte mère en une minute sans même bouger l'écran.

Les Japonais aiment Ex-Machina

Ex-Machina vient à nouveau de collaborer avec le Japon en réalisant un [illegible] 10 mn en images de synthèse pour l'exposition Sendai, Flying Fish Tobby who aimed for the Stars. *Encore du très beau travail de la part de cette compagnie très dynamique.*

Y a des jours, c'est pas ça...

Pire qu'une tarte à la crème ? En plein milieu de sa présentation, lors du dernier Comdex de Chicago, un plantage du système d'exploitation a mis en difficulté Bill Gates et le démonstrateur. Du coup, des [illegible]meurs de retards supplémentaires pour Windows 98 (annoncé jusqu'ici pour le 25 juin) vont déjà bon train. Alors, coup de pub supplémentaire, astuce pour pouvoir annoncer sereinement un nouveau retard ou aléa du direct ? On s'attend bien sûr à ce que le nouveau système d'exploitation de Microsoft comporte des *bugs*, mais seront-ils raisonnablement mineurs et supportables ? Il faut reconnaître que globalement, l'arrivée de Windows 95 a été bénéfique au PC, surtout pour les joueurs. Windows 98 est donc très attendu, même si, curieusement, Microsoft annonce clairement que son système d'exploitation du futur sera Windows NT 5.0. En tout cas, nos bêtas de Windows 98, elles, tournent bien. Bill, si on peut te dépanner ..

Ohé ! ohé ! ohé...

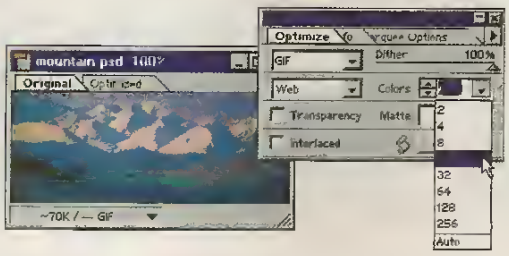
Avec la Sportmouse Logic 3 saisit la balle au bond. En effet, Le constructeur propose un rongeur à la forme d'un demi-ballon, sur un tapis représentant un stade. L'objet, dont l'ergonomie ne manque pas de m'interpeller quelque part, est compatible Windows et PS2. De là à dire que le curseur du rongeur tournera plus rond et qu'il ira droit au but...

Casio, c'est dans la poche !

Avec le Cassiopeia, Casio lance une OPA sur le marché du PC de poche. Dans environ [illegible] et 430 g, l'adepte de l'informatique nomade emporte son bureau dans la poche. Rendez-vous, traitement de texte et tableur avec des versions spéciales de *Word* et *Excel*, et gestion des communications, *e-mail* et *fax*, tout est possible grâce à Windows CE et ses 8 Mo de RAM. Il dispose d'un « large » clavier Azerty, et d'un stylo pour entrer des données sur le demi-écran VGA (640 x 240) monochrome et éventuellement rétroéclairé.

Finies les mauvaises surprises !

Voilà encore une excellente idée d'Adobe. [illegible] est un outil permettant d'évaluer l'apparence de vos images et leur temps de chargement avant de les diffuser sur le Web. Le programme sera disponible prochainement à moins de 2000 francs.



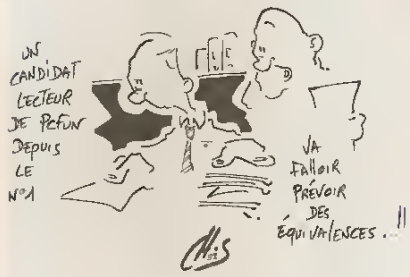
La réponse de Macromedia à Adobe en matière de création et de préparation de graphismes destinés à la publication sur le Web se nomme Fireworks. *Vous pourrez ainsi réaliser des boutons, des effets de rollover, vérifier l'intégrite de la palette de vos images, simuler les temps de chargement, etc.*

La troisième version de Flash *arrive très bientôt. Décidément, entre* Flash, *l'excellent* Dreamweaver *et* Fireworks, *Macromedia semble bien armé pour être l'éditeur qui proposera les meilleurs outils aux concepteurs de sites graphiques. Vous n'avez maintenant plus aucune excuse pour vous contenter de petits GIF animés sur votre page Web!*

Le plus grand secret entoure la sortie prochaine de Amapi 4, *qu'on attend avec beaucoup d'impatience. À tel point que l'on ne peut même pas vous en proposer une capture. Il semble toutefois certain que l'interface pourra être configurée de manière à se rapprocher des outils classiques, afin de ne pas dérouter les nouveaux venus. On mène l'enquête...*

On ne résiste pas à vous parler de Gran Turismo *sur PlayStation. Non seulement est-il phénoménal, d'un point de vue ludique, mais sur le plan créatif, les voitures, animées en temps réel, sont parmi les plus beaux objets vus sur console. Le niveau de détail est réellement surprenant et le rendu en haute résolution des véhicules met à mal la frontière entre temps réel et précalculé. Du très grand art, vivement qu'ils soit sur PC.*

Journaliste multimédia



Si, si ! Ça va exister ! Devant la montée en puissance de la presse informatique, l'École Supérieure de Journalisme de Lille ouvre une formation « Journaliste multimédia » à la rentrée prochaine. Jeunes diplômés ou journalistes titulaires, vous aurez droit à six mois d'enseignement technique plus trois mois de stage en entreprise. Si vous avez 25 ans et que vous êtes blonde avec une forte poitrine, vous pourrez l'effectuer à la rédaction de *PC FUN*... Pour plus d'informations, allez sur www.esj-lille.fr/.

On veut des zombies, nous aussi !

Capcom nous avait gratifiés d'une version PC (hélas graphiquement décevante) de l'excellent jeu d'aventure-action *gore Resident Evil*. C'était sympa. Aujourd'hui, ON VEUT Resident Evil 2 sur PC!!! Sorti sur PlayStation, et distribué par Virgin Interactive, ce second épisode est encore plus prenant et beuah (ah... les cinématiques..) que son prédécesseur. Frissons assurés dans une aventure pas trop dure pour les neurones, mais ô combien éprouvante pour les nerfs. Zombies et monstres innommables sont évidemment au rendez-vous. Vous pouvez vivre jusqu'à six aventures différentes, avec quatre personnages (dont deux cachés). Si la trame de base reste la même, les variations sont toujours réussies. Notez que certaines aventures s'enchaînent, et que certaines actions faites lors de la première modifient les données lors de la suivante. Qu'est-ce qu'ils ont les éditeurs en ce moment ? Ils veulent nous faire acheter une PlayStation ou quoi

Experience the NEW REALITY

Le processeur
AMD - K6®-2

est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow!™

Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme non encore atteint.

AMD K6™ PROCESSOR 2 3DNOW!™

www.amd.com

AMD, le logo AMD, K6, 3DNow! et leurs combinaisons ainsi que le logo AMD-K6, 3DNow! sont des marques, et AMD-K6 est une marque déposée d'Advanced Micro Devices, Inc.

La joie par le bâton

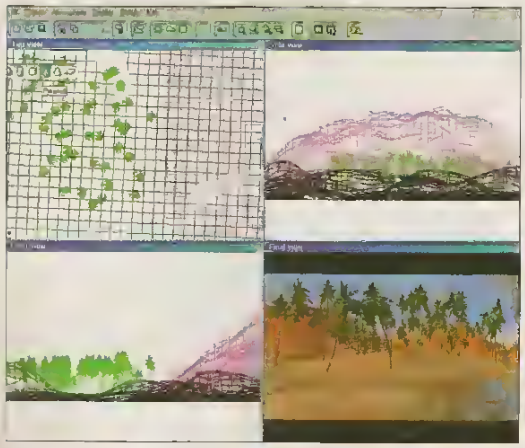
Le Jet Leader 3D Digital a de l'ambition. Entièrement digital, il se veut universel avec un chapeau chinois, une molette de gaz et un palonnier. Il se veut également compatible puisque en dehors de Windows 95, il reste compatible CH et Thrustmaster sous DOS. Enfin, il se veut ergonomique, stable et bon marché. Que [illegible] nous direz-vous. Confirmation ou non dans le prochain numéro.

Duke Nukem est tout vieux...

Même si 3D Realms arrive à garder le plus grand secret autour de Duke Nukem Forever, une image a réussi à s'échapper le mois dernier sur Internet. De quoi nous mettre l'eau à la bouche avant l'E3. Tiens, serait-ce le premie[illegible]

Tenez-vous bien !

Cela fait quelque temps que l'on vous tient au courant de la progression de Vue d'Esprit 2, qui s'annonce d'ores et déjà comme la nouvelle coqueluche des amateurs de 3D et de paysages. Le logiciel se révèle non seulement à la hauteur des espoirs mis en lui, mais il propose en plus certaines fonctions qui vont en asseoir plus d'un, on peut vous le garantir ! Nous ne pouvons rien révéler de plus aujourd'hui, mais la capture qui illustre cette *news* devrait déjà vous en dire beaucoup sur le potentiel et la finition du produit. Quant aux nouvelles images réalisées par certains testeurs bêta et l'auteur de *Vue d'Esprit 2*, elles sont tout bonnement impressionnantes. Voilà qui va prouver à ceux qui en doutaient que les développeurs français peuvent mettre à mal les meilleurs éditeurs américains. Quoi qu'il en soit, rendez-vous le mois prochain dans **PC FUN** pour le test complet où vous saurez enfin tout. Les plus méfiants pourront même juger sur pièce avec la démo sur le CD-ROM.



Annihilation pas Totale

Cavedog sait exploiter un filon... Une seconde extension pour *Total Annihilation* est annoncé : *Battle Tactics*. Ensuite ce sera une nouvelle version du jeu, *Total Annihilation : Kingdoms* visant un plus large public (Ndlr : C'est-à-dire...). L'action se déroulera 10 000 ans plus tôt et devrait voir l'abandon des robots... Puis seront lancés *The Awakening* (action/aventure/jeu de rôle en 3D), *Good & Evil* (idem) et *Elysium* (action/aventure en 3D dans le monde des rêves) concocté par Ron Gilbert, le créateur des *Monkey Island* et fondateur de Cavedog.

N O U V E A U

SnapScan 310...

L'esprit de famille

Agfa SnapScan 310 version port parallèle, scanner couleur pour toute la famille

Affichez votre créativité

Créer ses invitations, illustrer les exposés des enfants, annoncer un heureux événement, réaliser l'arbre généalogique familial, retoucher ses vieilles photos, diffuser des images sur Internet, s'amuser.. Le scanner SnapScan 310 EPP (version port parallèle) met la numérisation des images couleur à la portée de tous. Facile à installer, simple d'emploi et rapide, il a tout pour plaire à toute la famille.

Convivial

A peine sorti de sa boîte, le SnapScan 310 est tout de suite installé car il s'adapte sur un port parallèle dont tout PC est pourvu. De dimensions réduites, il trouve naturellement sa place à côté de l'imprimante, le port parallèle acceptant un deuxième connecteur.

Précis

Les fines nuances des parties sombres d'un original ont un rendu parfait. Un blouson de cuir noir prendra du relief et ne se transformera pas en masse informe et sombre.

Riche

Le SnapScan 310 EPP est fourni avec un bel ensemble de logiciels. Le pilote Agfa FotoSnap guide vos premiers pas en numérisation ; un second pilote, Agfa FotoLook permettra aux utilisateurs les plus avertis d'accéder aux réglages les plus pointus ; Ulead iPhotoExpress, efficace et ludique, permet aux passionnés d'exprimer leur créativité et les aide à devenir des experts en trucages et effets spéciaux ; Caere OmniPage LE (reconnaissance de caractères) redonne vie à vos vieux textes imprimés ou permet de repiquer le texte d'un journal et Visionner PaperPort vous aidera à classer vos documents et... à les retrouver très facilement. Un assistant, riche en images, indiquera à l'utilisateur la manière la plus appropriée de numériser ses originaux.

Rapide

Grâce au logiciel OptiSpeed d'Agfa, le SnapScan 310 EPP inaugure une nouvelle génération de scanner port parallèle. La vitesse de numérisation dépend désormais des performances de l'unité centrale. OptiSpeed communique les données à l'ordinateur à la vitesse maximale que celui-ci autorise. Avec un Pentium Pro à 200 MHz, une photo couleur 15 x 10 cm (à 600 ppp) est numérisée en 30 secondes, ce qui est presque aussi rapide qu'une interface SCSI.

Intelligent

Le SnapScan 310 EPP sait numériser des lots d'images. C'est très pratique pour vos travaux de numérisation répétitifs : par exemple stocker votre album photo et toutes vos collections, cartes postales, timbres..

Performant

La résolution du SnapScan 310 EPP, qui détermine la qualité des images, est très élevée : il bénéficie d'une résolution optique de 300 x 600 ppp pouvant atteindre 9600 ppp par interpolation, ce qui garantit un résultat optimal pour une utilisation domestique. Il numérise également en un seul passage et code les couleurs sur 30 bits.

Fidèle

Avec le SnapScan 310 EPP et son système de gestion des couleurs, les couleurs vives et lumineuses d'un original sont parfaitement restituées. Les illustrations ou photos sélectionnées dans des magazines ou des livres sont aussi belles car le SnapScan 310 EPP sait traiter les images déjà imprimées.

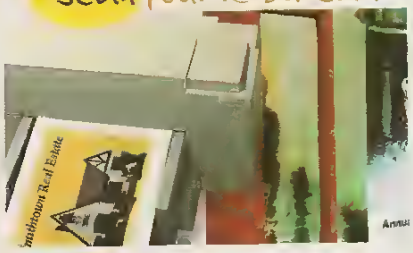
Fiable

Néophytes bienvenus, le SnapScan 310 EPP a des automatismes très appréciés des débutants. Une question ? La HotLine du constructeur répond présent 6 jours sur 7, même le samedi, de 8 h à 20 h.

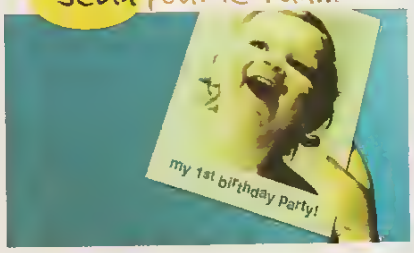
Scan pour l'école

Scan pour le Web

Scan pour le bureau



Scan pour le fun...



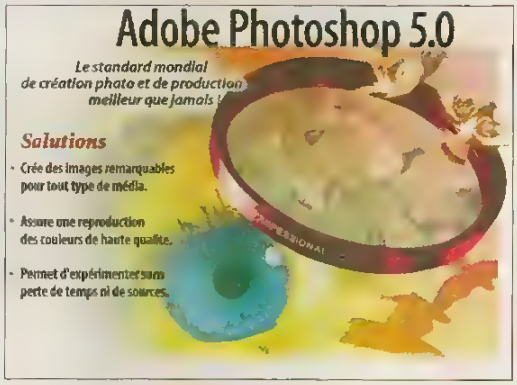
AGFA 13 boulevard Henri Sellier · BP 72 · 92152 Suresnes Cedex
Tél. : 01 40 99 79 91 · Fax : 01 40 99 79 96 · www.agfahome.com · www.agfa.fr

AGFA Agfa
The complete picture.*

Le fantôme de Microtek

C'est sans aucun doute le [illegible] du moment. Léger et compact, interfacé sur port parallèle, le Phantom 4 de Microtek est conçu pour être aisément transportable. Si ces dimensions avoisinent le A4, en revanche son épaisseur est inférieure à 5 cm.

Et de cinq !



Photoshop, malgré ses détracteurs (qui lui reprochent notamment sa grande exigence de mémoire), ne cesse de progresser. En témoigne la toute dernière version qui sera sortie au moment où vous lirez ces lignes. Elle intégrera en particulier un historique de fonctions permettant des *undo* multiples, de nouveaux dégradés, un outil plume intelligent facilitant les détourages, mais aussi une gestion améliorée des couleurs. On vous reparlera en détail de la chose dès le mois prochain.

Le Snapscan 310 enfin [illegible]

Le Snapscan 310 est un scanner d'entrée de gamme libellé Agfa. Nous l'avions plébiscité lors de nos tests. Son seul défaut résidait dans son interface SCSI. Problème résolu, puisque l'appareil est désormais disponible en parallèle pour être connecté sur le port imprimante. Voilà qui simplifiera grandement les manipulations de cet excellent produit.

[illegible]

Western Digital et IBM annoncent leur intention de convoler en justes noces pour unir leur savoir-faire dans le domaine du stockage afin de donner naissance à un gros volume de disque dur **PC FUN** *félicite les jeunes mariés et leur famille.*

[illegible]

Il faut s'y faire, le franc vit ses dernières années. Place à l'euro ! Histoire de ne pas se faire déborder, comme c'est le cas actuellement avec les Bias et l'an 2000, l'industrie informatique propose des claviers intégrant le nouveau symbole monétaire. Et c'est Kaiwin qui a grillé tout le monde sur le poteau en proposant le premier du genre. N'empêche, pour l'instant il faut le payer en francs : 149 pour être précis. Et en euro, ça fait combien ?

[illegible]

Ils font forts les gars de Matrox, mais on s'en plaindra pas. Avant même qu'elles ne soient sorties, les cartes graphiques G200 boissent de prix[1] 1390 francs en 8 Mo pour la Mystique au la Millenium. Du coup, ça vaudrait bien un petit 18 sur 20.

Tricheurs professionnels

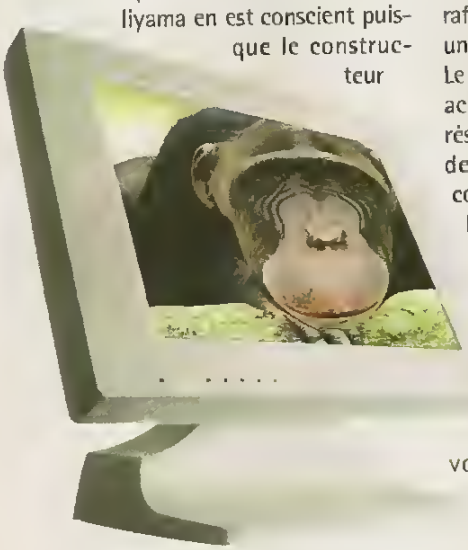
Après les contrôles antidopage dans le monde du sport, aurons-nous droit désormais aux contrôles «antitruandage» dans le monde ludique ? Dans de nombreux jeux en réseau, des joueurs pas très doués n'hésitent pas en effet à utiliser *cheat modes*, automates et astuces déloyales pour pallier leurs déficiences. La recherche du *bug* permettant de tricher est même devenu un véritable sport pour certains. De nombreux cas étaient déjà apparus sur des produits comme *Ultima Online* ou *Diablo*. Les choses deviennent cependant plus amusantes lorsqu'il s'agit de la qualification pour la deuxième saison du championnat de *Quake II* et *Total Annihilation* organisé par la Professionnal Gamers League.
En effet, pour la première saison, ce sont plus de 65 000 dollars de prix que se sont partagés les seize finalistes.
Il sera intéressant de voir comment les développeurs vont répondre à ces nouveaux défis, notamment sur *Diablo 2*, pour lequel il semble que ce soit une de leurs priorités !

Les lauriers de César

Chez Impressions on écoute les joueurs de [illegible] Surtout quand ils réclament une suite à leur jeu fétiche qui a dépassé le demi-million d'exemplaires vendus et qu'ils indiquent les améliorations souhaitées ! Nous allons donc bientôt retourner conquérir et gérer la belle ville de Rome...

iiyama soigne son image

Un petit dépoussiérage de gamme et d'image ne fait de mal à personne. Ce qui est bien le moins pour un fabricant d'écrans. iiyama en est conscient puisque le constructeur vient de rafraîchir sa gamme avec la venue de nouveaux produits et son image avec un nouveau slogan placé juste sous le logo. Au hasard, prenons le Vision Master 400. Il s'agit d'un 17 pouces doté d'un tube crédité d'un *pitch* de 0,26 mm et d'un taux de rafraîchissement allant de 50 à 160 Hz pour une résolution maximale de 1 280 x 1 024. Le Pro Lite 36 est un écran LCD à matrice active. *Plug and play* sous Windows, sa résolution est de 1024 x 768. Il dégage peu de chaleur et pas de rayons. Enfin sa consommation est faible.



Pour ce type de technologie, son prix est à l'image de sa taille : tout petit, moins de 14 000 francs. Tous les appareils répondent aux directives TCO 95 et sont garantis 3 ans sur site en échange standard. Comme par ailleurs avec iiyama la qualité est souvent au rendez-vous, pour un prix compétitif, voilà une bonne raison pour céder à l'incitation du slogan qui dit : « Pourquoi s'en priver » ?

Les beaux discours

Le sénateur Trégouët est un homme plutôt branché. Fervent supporter du développement d'Internet en France, il vient de faire connaître les résultats – inquiétants – de son enquête. Ainsi, fin 1997, 5 % des chefs d'entreprise français utilisent quotidiennement leur *e-mail*, contre plus de 65 % aux U.S.A. Or, nos ministres nous assurent que « d'ici 3 ans, tous les enfants scolarisés auront une boîte aux lettres électronique » (Claude Allègre, ministre de l'Éducation) ou que « 1998 est l'année de l'Internet culturel » (Catherine Trautman, ministre de la Culture). Espérons qu'ils ont prévenu leur collègue chargé d'établir les tarifs avec France Télécom...

La 3D s'adapte au Web

MetaCreations et Intel s'associent pour créer un nouveau format de fichier, baptisé MetaStream, qui permettra aux créateurs de concevoir des objets 3D très détaillés et dont la résolution de restitution sur le Web varierait en fonction de la puissance de la machine-cliente. Décidément, MetaCreations commence vraiment à avoir les dents (très) longues.

La rubrique à Roland

Salut les amis. Je vous avais déjà parlé y'a quelques mois du dévédé de fesse. Et ben a y est ! J'en ai un ! *Digital Débutantes : Anal zone.*

Tout un programme Si c'est comme les *Annales du bac*, ça veut sûrement dire que c'est un *bestofe*. Et pis avec la qualité d'image du dévédé, ça va être *top*. Allez zou ! Kleenex : OK. Greta pas là : OK. Go ! Visionnage !

Borf ! Non seulement l'interactivité est grotesque, tout juste une navigation entre différentes séquences filmées (système de navigation que je pense d'ailleurs avoir déjà vu ailleurs dans un autre cédé de fesse), mais en plus, les jolis corps des madames sont pas utilisés à 100 %. Et en plus, j'ai regardé dans le dico. C'est pas une faute d'orthographe, le « anale » avec un seul N. Bon. Bof. Pour la peine, je vais seurfer sur le ouèb, par exemple sur la page d'un lecteur qui a dédié sa page (www.chez.com/metabaron/pcfun .html) au *channel* IRC de **PC FUN** (#pcfun), sur *IRC Net*, et à MOI !!!

***Digital débutantes*, DVD VCA Interactive, moins de 300 F.**

À toute vapeur !

PopTop ayant acheté la licence de [illegible] Microprose, une deuxième version est annoncée pour fin 98. Le développement en sera confié à la prestigieuse association Gathering of Developers (3D Realms, Epic, etc.). On pourra dorénavant bâtir son empire ferroviaire et financier en 1 024 x 768, le principe restant le même et les parties se déroulant de 1804 à l'an 2000.

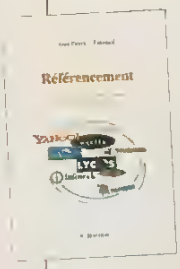
Baisse de prix à Goo Goo

Goo, le logiciel de morphing et warping de MetaCreations, s'il n'est pas à proprement parler un chef-d'œuvre, a au moins l'avantage d'être amusant et bien fait. En plus, le distributeur baisse le prix sous les 130 francs.

Le son, c'est beau

Sony étoffe sa gamme d'enceintes avec deux nouveaux modèles. Comme toujours, le constructeur a soigné l'aspect esthétique de ses produits. Selon Sony, les SRS-Z1000PC sont équipées d'un système d'amplification variable des basses (Intelligent Bass Boost) qui conférerait richesse et résonance aux graves. Mais la restitution des médium ne serait pas oubliée grâce à un diaphragme adapté. Les SRC-PC45, quoique référencées comme produit de milieu de gamme seraient dotées de caractéristiques équivalentes.

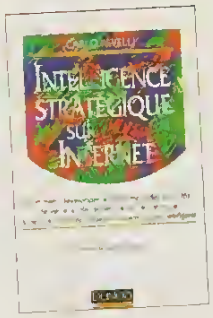
APRÈS VOUS ÊTRE PLONGÉS
DANS UN JEU DE FOOT
AUSSI RÉALISTE...
'98
WLS
WORLD LEAGUE SOCCER
MATCH OF THE DAY
EIDOS



Que ce soit pour le plaisir ou pour des raisons professionnelles, il est tout à fait inutile de se décorcasser pour développer une page Web sur le Net, si personne ne va la consulter. En effet, pour que votre travail intéresse quelqu'un, il faut que ce l'on sache que votre page existe. Informer le quidam qui lance une recherche sur un sujet donné, c'est le boulot des moteurs de recherches. D'où l'intérêt de se faire référencer correctement par lesdits moteurs. C'est justement le thème de l'ouvrage de Jean-Pierre F. Eskenazi qui, fort de trois années d'expérience et de quelques déboires, nous donne toutes les ficelles pour exploiter correctement un site Web. Ce petit bouquin est une vrai mine d'or, même si, tirage limité oblige, il est un peu cher.

Référencement, les secrets de référencement de votre site Web sur l'Internet

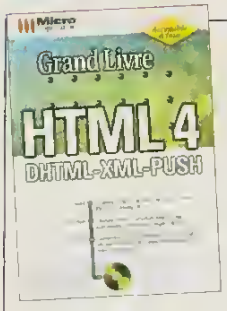
- Auteur **Jean-Pierre F. Eskenazi.**
- Editeur **Webedition.**
- **110 pages, 223 francs.**



L'information sur le Net peut souvent comporter un intérêt stratégique pour une entreprise. Mais l'immensité des ressources du Web fait qu'il est très difficile de trouver ce que l'on cherche et surtout cela prend un temps considérable. Avec ce bouquin, les personnes chargées de la veille technologique trouveront toute la culture nécessaire pour améliorer leurs recherches sur le Net. Après avoir rappelé les enjeux de l'information dans le domaine de l'industrie, Carlo Revelli présente la structure du réseau des réseaux et les différents outils et méthodes de recherche. D'un accès très simple, même pour les grands débutants, ce livre contient un grand nombre d'adresses pour savoir où trouver les logiciels d'automatisation de veille et de recherche de données.

Intelligence stratégique sur Internet

- Auteur **Carlo Revelli.**
- Éditeur **Dunod.**
- **224 pages, 185 francs.**



Et voilà un livre de plus sur le HTML. Mais il est vrai qu'avec Dynamic HTML *et surtout les composants et les* plug-in *venant se greffer autour de l'édition sur Internet, il devient assez difficile de s'y retrouver. Cet ouvrage tente donc de faire le point sur cette jungle un peu furieuse. Il n'y réussit qu'à moitié, et comme toutes ces traductions Micro Application d'ouvrages allemands, l'ensemble manque d'attrait et de cohérence. Les explications ne sont pas toujours claires et/ou ne vont pas toujours assez loin. Un livre ni bon ni mauvais, mais tout de même trop cher pour ce qu'il apportera.*

Le Grand Livre de HTML 4

- Auteurs **Jan Christoph Stuhrmann et Andrea Misera.**
- Éditeur **Micro Application.**
- **576 pages, 262 francs, livré avec un cédé.**

Même si on entre dans l'ère du DVD, le CD, en tant que support, à encore quelques belles années devant lui, notamment le CD-R, celui qui n'est inscriptible qu'une seule fois. Si les constructeurs de matériel et les développeurs de logiciels ont fait de remarquables progrès pour nous simplifier la gravure, cette opération demande quelques connaissances techniques pour peu qu'on souhaite approfondir le sujet. Justement, Sybex nous propose un excellent bouquin destiné aussi bien à notre culture générale qu'à un véritable mode d'emploi pour réaliser ses gravures avec le maximum de chances de succès. L'ouvrage est conséquemment documenté sur tout ce qui touche de près ou de loin au support et à la création du CD. Une référence indispensable.

Gravure des CD-ROM & CD-RW

- Auteurs **Lee Purcell et David Martin.**
- Éditeur **Sybex.**
- **375 pages, 69 francs.**

*Surtout connu comme écrivain (*Le Nom de la Rose *ou* le Pendule de Foucault*), Umberto Eco est également professeur d'université et journaliste. Ce second volet de la série* pastiches et postiches *puise dans des éditoriaux écrits pour des journaux italiens et regroupe textes inédits et nouvelles. Tous ces petits chefs-d'œuvre d'humour traitent de problèmes rencontrés avec des objets aussi divers qu'un pot à café ou une valise à roulettes. L'informatique n'est pas épargné et la description de l'utilité d'une documentation, de l'aide en ligne ou des joies du surf sur le Net vous rappelleront certainement des moments vécus... Et la nouvelle qui met en scène des créatures de six millimètres de haut et des pachydermes unijambistes, pesant huit tonnes chacun, lors d'un match de rugby inter-armée vous ravira ! Un auteur à découvrir...*

Comment voyager avec un saumon

- Auteur **Umberto Eco.**
- Editeur **Grasset**
- **270 pages, 125 francs.**

...NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !

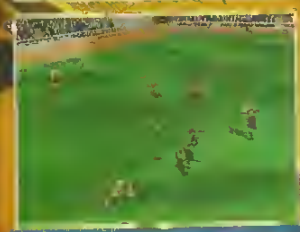
Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément.
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr

*2,23 F/minute

MIZUNO

Silicon Dreams

EIDOS INTERACTIVE

98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

PC CD

PlayStation

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération

World League Soccer © 1998 Silicon Dreams © et © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées sous la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment

Inutile de changer la déco du salon pour se croire au cinéma.

MAXi
HOME CINEMA
Profitez à 200%
du grand spectacle
sur PC grâce
au meilleur
du HOME CINEMA.
DVD THEATER
Le cinéma chez soi.
Le son 3D & Surround
sur 4 enceintes.
VOODOO²
Les jeux comme
sur borne d'arcade.
Gi
INTERNATIONAL
www.guillemot.com
Pour plus d'informations

Music Mania '98

Depuis trois ans, il n'y avait pas eu un salon de la musique en France. D'où l'idée de réunir en un même lieu le salon Musicora (salon de la musique et du jazz) et le futur Music Mania (salon des musiques électroniques et amplifiées). Ainsi, du 3 au 7 avril derniers, au Parc de la Villette à Paris, la musique a renoué avec l'histoire de la France. On a donc pu assister aux démonstrations des dernières innovations sonores (Roland, Yamaha, Korg, Technics, E-Mu, Alesis, Quasimidi, etc.) et rencontrer sur leur stand, nos confrères de Micro & Musique.

Le 20 juin, le magasin Sonamix dédié à l'informatique musicale invite tous les passionnés de MAO à venir assister à de nombreuses démonstrations (espace Tekno, espace Sampling, espace PC, espace Apple, espace Audionumérique, etc.).

Voici l'un des premiers sites de casting sur Internet pour musiciens désirant échanger leur savoir-faire. Grâce à l'annuaire audio/vidéo, il vous sera donc possible de constituer votre groupe en piochant dans cette vaste base de données ( ).

Intéressante initiative pour tous les mélomanes et passionnés de musique classique que ce site d'informations on-line sur le réseau des réseaux. Au programme : dossiers de fonds, interviews, petites annonces, liens... ( )

L'éditeur grenoblois nous propose un site dédié à l'informatique musicale sur PC. Outre ses propres produits séquenceurs (gamme Big Boss et Maestria) et éducatifs (gamme Solfé Art et Popul'Airs), vous retrouverez des liens et des informations sur les logiciels Cakewalk ( ).

L'association La Puce à l'Oreille a pour but de permettre l'accès à l'interprétation de la musique à des personnes généralement exclues d'une pratique instrumentale traditionnelle (déficiences motrices, autisme, malvoyants, etc.). C'est ainsi que grâce à l'informatique et au système MIDI, cette association propose des solutions pédagogiques adaptées (04 91 90 55 48).

Discovery, Sampling CD

L'éditeur américain Discovery est aujourd'hui disponible en France par l'intermédiaire du distributeur spécialisé en informatique musicale Waves System. Au catalogue, vous découvrirez une trentaine de volumes proposés soit au format audio, soit au format CD-ROM (Akaï, Kurzweil, Mac et PC). Les domaines musicaux numérisés touchent les styles musicaux (Hip Hop, Reggae, Jungle, Techno, etc.) comme des recueils thématiques de sons de synthétiseurs *vintages* (Roland TR909, History of Korg, Yamaha DX7, Roland TB303...). Waves System : 01 47 57 57 37.

SP808, le sampler groove

Depuis son installation sur le territoire national début 98, la société d'origine japonaise Roland nous offre une pléiade de nouveaux produits. Ainsi, cette cuvée musicale sévit avec les synthétiseurs et expandeurs dédiés Techno (MC505 Groovebox et JX-305), les enregistreurs numériques (VS-840 et VS-1680), les synthés à tout faire (arrangeur G-1000 et *workstation* XP-60), les contrôleurs de batterie électronique (SPD-20)...
Attardons-nous aujourd'hui sur l'échantillonneur SP-808, qui ravira le DJ qui sommeille en vous. Cette station de travail regroupe en fait un échantillonneur classique de phrases musicales (16 *pads* et 64 banques, d'où 1 024 échantillons au total !), mais également un banc de montage de quatre pistes stéréo *direct to disc* afin de travailler ses «remixs». Nous retrouvons également les indispensables effets numériques intégrés, mais aussi le tout nouveau contrôleur à lumière, D-Beam, (présent également sur la Groovebox MC505) permettant la modification du son par les mouvements des mains.

Waldorf, Microwave XT

Désormais disponible chez Univers Média Distribution, les [illegible] de recherche Waldorf nous offrent leur dernier rejeton : le Microwave XT. Dans la lignée du Microwave II, retrouvez de nombreuses caractéristiques supplémentaires (effets, contrôles MIDI, etc.).

E-Mu Audity 2000, l'émotion en direct

Pour ne pas être en reste dans le combat technologique que se lancent les Japonais et les Allemands afin de conquérir le marché technoïde, les Américains de E-Mu Systems ripostent aujourd'hui avec l'Audity 2000. Ainsi, après avoir abordé des expandeurs à sons thématiques comme l'Orbit V2 (dédié Dance), le Planet Phatt (dédié Hip Hop) et le Carnaval (dédié Latin), les laboratoires de l'Oncle Sam nous offrent un module de synthèse orienté motifs rythmiques et sons explosifs.

Ainsi, grâce à la technologie DRMS, il vous sera aisément possible de générer *via* l'arpégiateur de savants *patterns* rythmiques (jusqu'à 16 motifs simultanés !). De plus, l'architecture de synthèse offre de nombreux contrôles en temps réel grâce à 8 LFO et 12 enveloppes totalement synchronisables. Sachez également que le bougre offre de splendides formes d'ondes analogiques, des sons industriels apocalyptiques, le tout dans 16 Mo de données et 640 *presets*.

Samplitude Studio

Le logiciel de studio multipiste numérique professionnel, proposé par l'éditeur Sek'D et distribué par SCV Audio se voit doté de nouvelles versions. On notera : Samplitude 24/96 (échantillonnage à 24 bits et 96 kHz), Samplitude V8 pour le système V8 de Digital Audio Lab, C Console pour l'utilisation avec la nouvelle carte Yamaha DSP Factory...

01V Yamaha, la console de mixage numérique

Fort de son expérience dans le traitement du son (amplificateurs, *racks* d'effets numériques, mixeurs, etc.), Yamaha lance pour les beaux jours une nouvelle console de mixage entièrement numérique. Intégrant les fonctions majeures de ses grandes sœurs (02R et 03D), la 01V se place dans le haut de gamme annoncé abordable ! Du côté des caractéristiques, sachez qu'elle disposera de 24 canaux, 2 effets stéréo, des sorties séparées...

L'OCCASION DE FAIRE UNE BONNE AFFAIRE

UN ORDINATEUR D'OCCASION POUR QUI ET POUR QUOI FAIRE?

Par Bruno Gasnier

En informatique, la technologie va vite, très vite. Nouveaux processeurs, disques durs plus volumineux, lecteurs de CD-ROM plus rapides et cartes mère plus performantes, au final, un ordinateur est démodé en moins de six mois. Si, période d'amortissement oblige, le renouvellement du parc est moins rapide pour les entreprises, celles-ci restent conscientes qu'à un moment ou un autre, il faudra bien « y passer » aussi. Les entreprises sont d'ailleurs les plus gros fournisseurs d'ordinateurs de seconde main.

C'est pourquoi, en marge des circuits de distribution classique, un marché parallèle se crée avec des machines plus ou moins désuètes. Alors, une question de fond s'impose peu à peu à l'esprit du consommateur malin : « Est-il intéressant d'acheter une machine d'occasion ? »

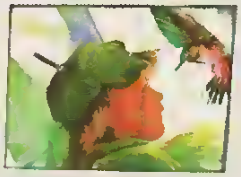
Peut-être, à condition d'avoir préalablement bien déterminé ses besoins et, dans la plupart des cas, de renoncer aux applications lourdes de type animation 3D et vidéo numérique, ainsi qu'aux jeux récents en 3D. En revanche, une machine un peu ancienne sera souvent en mesure de satisfaire à la plupart des applications multimédia, à la 3D statique et à certains jeux moins gourmands en ressources.

Alors, qui a intérêt à acheter du matériel d'occasion ? Quel type de machines trouve-t-on actuellement ? Où et à combien ? Autant de questions auxquelles nous allons apporter des éléments de réponse.

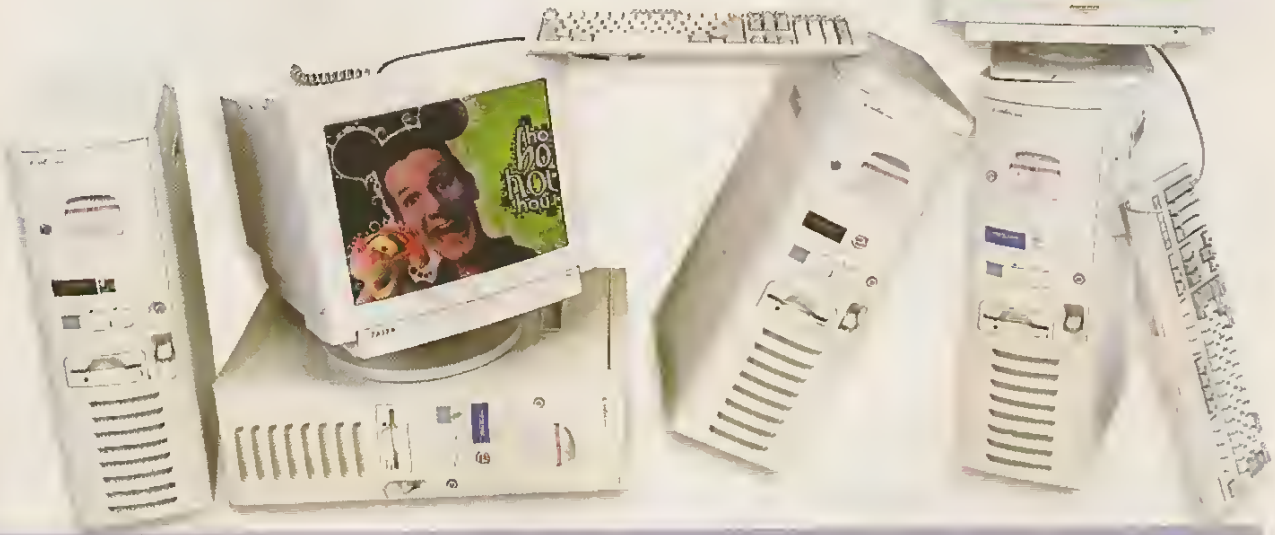
À QUI L'OCCASION PROFITE

D'après nos différents interlocuteurs intervenant sur le marché de l'occasion, un ordinateur « démodé » peut virtuellement représenter une bonne occasion pour tout le monde. Si nos vendeurs constatent une clientèle hétéroclite, et parmi elle une portion non négligeable de novices, mieux vaut posséder une certaine culture informatique pour assurer une bonne adéquation entre ses besoins et le matériel convoité. Reste qu'en cas d'inculture notoire en la matière, il n'est pas pour autant question de renoncer à un achat d'occasion. En effet, tous les négociants interrogés reconnaissent volontiers que ce marché, encore un peu marginal, oblige à une transparence sans failles et, partant de là, à un discours pédagogique adapté. Parmi les nombreux profils d'utilisateurs, on retrouve souvent celui de l'étudiant qui cherche une machine bon marché pour présenter ses dossiers et autres mémoires. Mais, la machine d'occasion conviendra aussi aux exigences du second poste informatique de la maison. C'est sur ce dernier que les enfants feront leurs premières armes et leurs premières erreurs de manipulation. Ainsi, l'ordinateur (bien souvent paternel), plus puissant, mais souvent dédié aux travaux de bureau ou à la comptabilité domestique, sera-t-il exempt de toute pollution ludique et infantile. Enfin, ceux pour qui l'informatique représente un centre d'intérêt possible mais pas certain, sont aussi susceptibles de se fournir sur ce marché. En cas de désintérêt, l'investissement aura été raisonnable.

Paradoxalement, il semblerait que ce soient les classes « aisées » ou, à l'inverse, les moins riches qui se fournissent en occasion. Pour cette seconde catégorie de clients, Patrick Solver, responsable de Rebel Informatique à Nantes remarque : *« C'est normal, la classe moyenne bénéficie des crédits à la consommation, pas les moins riches. »* Le vendeur du rayon dépôt/vente de Surcouf à Paris constate, quant à lui, que sa clientèle du moment est composée de quelques représentants des professions libérales, notamment des médecins fortement incités à s'équiper. Aussi essaient-ils de le faire à moindre coût.



● Une machine d'occasion peut convenir à tout le monde à condition de bien déterminer ses besoins.



« NOUS SOMMES DES BOUTIQUES DE CRISE »

Patrick Solver est le patron de Rebel Informatique, une société dédiée à la machine d'occasion. C'est avec passion qu'il parle de l'idée qui a été à l'origine de la création de Rebel.

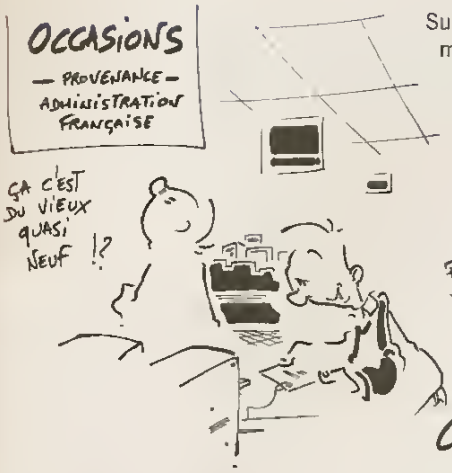
« Rebel c'est avant tout un concept. Nous vendons peu de neuf, mais nous pensons que tout le monde peut avoir un ordinateur qui marche correctement. Nous garantissons notre matériel un an. Nous considérons que toute machine est évolutive. Quand un de nos clients nous rapportent un ordinateur de marque avec une configuration propriétaire ou figée, on la récupère et on la revend telle quelle. Dans le même temps, le client entre en possession d'un autre appareil qui pourra évoluer grâce à du taïwanais.

» La plupart du temps, le matériel provient du rachat de parcs d'entreprises. Ce sont souvent des machines de marque qui arrivent chez nous. Nous les remettons au goût du jour en montant des disques durs plus gros, en rajoutant de la mémoire et en les orientant vers le multimédia avec l'installation d'un lecteur de CD-ROM et d'une carte son. Cependant, nos machines ne sont pas prévues pour le jeu.

» Nous vendons le plus souvent du 486, quelquefois du Pentium, parfois du Pentium II. Dans ce dernier cas, le prix de vente avoisine les 7000 francs, alors qu'on trouvait ce type de matériel à 10 ou 20 000 francs il y a à peine six mois. Mais nous proposons aussi un 486 complet pour la bureautique avec écran couleur à 1400 francs.

» La clientèle est paradoxale. Il s'agit soit de personnes manifestement "aisées" soit, à l'inverse, de clients qui ont peu de moyens. Nous sommes des boutiques de crise. »

QUEL MATÉRIEL PEUT-ON TROUVER



Sur le marché de l'occasion, le type de matériel disponible est intimement lié aux sources d'approvisionnement. Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, l'entreprise est le principal fournisseur de machines. En effet, plus ou moins régulièrement, elles sont contraintes de se rééquiper avec des ordinateurs plus récents. Afin de ne pas perdre trop d'argent, l'ancien parc est revendu – généralement au plus offrant – à des négociants de matériel d'occasion qui reconditionnent les appareils avant de les revendre à leur tour. Du coup, 90 % des machines d'occasion sont frappées au sceau des grandes marques (IBM, Hewlett Packard, Compaq, etc.). Comme l'entreprise met plus de temps à faire évoluer son parc, actuellement, on retrouve surtout des 486. Mais, de l'avis des professionnels, les premiers Pentium 75 ou 100 arrivent ou devraient apparaître sous peu. En effet, les besoins des entreprises sont généralement orientés vers des tâches précises, et souvent répétitives, qui demandent rarement de la puissance. C'est pourquoi, les *hardcore gamers* et autres créateurs d'images de synthèse animées ne trouveront pas leur bonheur chez les professionnels de l'occasion. En revanche, les accros de multimédia, en développement comme en utilisation, trouveront sûrement chaussure à leur pied, à condition de chercher un peu.

En contrepartie, les ordinateurs sont vendus à des prix imbattables. Ainsi, dans une boutique spécialisée, un 486 SX 25 avec 8 Mo, 120 Mo de disque dur et un écran couleur VGA 14 pouces se négociera aux environs de 1000 francs. Là-dessus, et suivant les revendeurs, il faudra peut-être ajouter le prix des logiciels. Évidemment, au-dessous du 486 DX2 50 avec 8 Mo de RAM, inutile de songer à installer Windows 95. On restera à la version 3.x.

Ceux qui disposent de plus de moyens, pourront toujours se rendre chez Surcouf à Paris. Là, se côtoient des ordinateurs de particuliers placés en dépôt/vente et, c'est plus intéressant, des fins de séries issues des entrepôts des fournisseurs du magasin. Si, dans ce second cas, les appareils proposés sont plus performants, il sont aussi un peu plus chers. Par ailleurs, les arrivages sont aléatoires.

Reste la possibilité de traiter directement de particulier à particulier par l'intermédiaire des petites annonces. Le matériel sera sans doute plus récent, donc plus performant. En revanche, comme il n'existe aucune cote officielle de l'occasion, il est vraisemblable qu'il faudra négocier ferme pour faire descendre un prix qui a toutes les chances d'être surévalué. Enfin, il est certain que de bonnes connaissances sont indispensables afin de ne pas se faire « arnaquer ».

Chez DDS, chaque machine est testée avant d'être proposée au consommateur.

Un stand de dépôt/vente existe aussi chez Surcouf.

LE PRIX MOYEN D'UNE CONFIGURATION STANDARD

Voici quelques pistes pour vous aider à évaluer le prix d'une machine d'occasion de marque. Pour nous, une configuration standard, du 486 DX 33 jusqu'au DX2 66, est un ordinateur équipé de 4 à 8 Mo de RAM, d'un disque dur de 100 à 500 Mo et d'un écran 14 pouces couleur. Son prix sera compris de 1 500 à 2 500 francs. Pour un Pentium 75 à 100, nous considérons que l'appareil doit être équipé de 8 à 16 Mo de RAM, d'un disque dur de 500 à 1,2 Go et d'un écran 14 à 15 pouces. Prix moyen de 2 000 à 3 000 francs. Un Pentium 166 sera pourvu de 16 à 32 Mo et d'un disque dur de 1,2 Go au moins et d'un écran 15 pouces. Il coûtera environs 3000 francs.

Évidemment, ces prix sont des estimations et s'entendent avec des cartes vidéo standard, pas de matériel multimédia (carte son et enceintes) et pour les machines les plus puissantes, pas de carte d'accélération 3D. Reste à évaluer la vétusté de l'appareil, sa garantie et ses éventuels périphériques et, en l'absence de cote officielle, cela s'avère parfois difficile.

FRANCE EXPLORER
vous offre l'accès à
INTERNET SANS ABONNEMENT
VERSION 3
Nous aurons toujours une révolution d'avance.
VERSION COMPLÈTE ET ILLIMITÉE
CD-ROM Mac/PC
EMBARQUEMENT IMMEDIAT
Dans votre CD de compil
Si vous souhaitez recevoir gratuitement des CD France Explorer, téléphonez au
1,05 F TTC
N° Indigo 0 803 08 78 78
• ACCÈS SANS ABONNEMENT A INTERNET :
• UNE INSTALLATION FACILE :
• TOUT INTERNET, TOUT DE SUITE, TOUT LE TEMPS
• 50 NOUVEAUX SERVICES MULTIMEDIA
• DES ADRESSES E-MAIL PERSONNELLES ET GRATUITES
• VOTRE SITE PERSONNEL SUR LE WEB
• UN PRIX COMPETITIF
Avec un coût a la durée vous ne payez QUE ce que vous consommez L'acces au web sur Internet est facture a un tarif compris entre 0 37 F/mn et 1 29 F/mn selon la période de la journée Les accès au Minitel et aux services multimedia sont aux tarifs habituels France Telecom.
• CONTRÔLE PARENTAL
Les services sont classés selon le même systeme que les chaînes TV (rond vert, triangle orange, carre rouge) Un mecanisme de contrôle parental peut etre active a tout moment pour limiter l utilisation et interdire aux enfants l acces à certains sites
France Explorer est un produit Jet Multimédia
FRANCE EXPLORER
Nous aurons toujours une révolution d'avance.

OÙ SE FOURNIR

Des filières spécialisées existent. La plupart sont destinées au monde de l'entreprise. En effet, si paradoxalement c'est le milieu professionnel qui fournit 90 % du matériel, c'est aussi lui qui en achète la plus grosse partie. Cependant, en cherchant un peu, vous trouverez des boutiques dont l'activité est plus orientée vers le particulier.

Certains magasins qui vendent du neuf proposent, comme un service supplémentaire, un rayon de dépôt/vente. Citons, par exemple, Surcouf à Paris.

En ce qui concerne le particulier, les contacts se nouent par connaissances communes – le copain d'un copain qui vend son ordinateur – ou par le truchement des petites annonces. Notez que la plupart des grands magazines traitant de l'informatique possèdent une rubrique de petites annonces (Nda : Bon, okay, **PC FUN** fait exception à la règle).

Citons aussi les serveurs Minitel, dont 3617 Soldemicro qui propose, entre autres, des Pentium 200 à moins de 8000 francs. Seul défaut, on n'informe pas le consommateur sur les détails de la configuration. Ce qui, pour de l'achat par correspondance serait la moindre des choses. Les produits sont quand même garantis de 1 à 3 ans. On paye 5 % à la commande et le solde à la livraison.

Enfin, il est évident que ce qui existe sur Minitel se trouve aussi sur Internet. C'est le cas de www.virtual-depot.com. Cela dit, cette liste n'a rien d'exhaustif et vous trouverez à la fin de ce dossier toutes les personnes que nous avons contactées. ■

QUELQUES CONSEILS D'ACHAT

1/ La question fondamentale à se poser avant l'achat c'est : « Que vais-je faire avec mon ordinateur ? » Notez sur une feuille de papier le résultat de vos cogitations. Ces notes vous aideront pour discuter avec les vendeurs des magasins spécialisés qui pourront ainsi mieux vous conseiller

2/ Établissez votre budget.

3/ Choisissez votre canal de distribution en fonction de vos connaissances. N'hésitez pas à vous faire assister par un ami qui s'y connaît en la matière.

4/ N'oubliez pas de faire détailler la configuration du matériel sur votre bon de commande ou bien sur la facture (pour un magasin), ou encore sur un certificat de vente lorsqu'il s'agit d' une transaction avec un particulier.

5/ Avant l'achat, intéressez-vous aux conditions de garantie et au service après-vente.

6/ Assurez-vous de l'évolution possible de la machine. Notez que certains appareils sont totalement figés. Ce n'est pas grave, s'ils correspondent à vos besoins. Encore faut-il l'acheter en connaissance de cause.

7/ Enfin, essayez l'ordinateur avant d'acheter et contrôlez le bon état de l'écran.

Ce tableau vous permettra de vous faire une idée des possibilités des différentes machines encore présentes sur le marché.

Type de processeur	Bureautique avec de 8 à 16 Mo	Multimédia avec 16 Mo et lecteur de CD	Jeux 3D avec de 16 à 32 Mo et une bonne carte graphique	Retouche photo avec de 16 à 32 Mo, voire plus	Création 3D statique à partir de 16 Mo, plus recommandé	Création 3D animée à partir de 32 Mo et plus, disque dur rapide et carte graphique de qualité	Vidéo numérique à partir de 32 Mo, disque dur rapide exigé
486 SX	Possible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
486 DX 33 à 50	Possible	Possible (1)	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
486 DX2 50 et 66	Possible	Possible (1)	Impossible	Possible (1)	Possible (2)	Impossible	Impossible
486 DX4 100	Possible	Possible	Impossible	Possible	Possible (2)	Impossible	Impossible
Pentium 75	Possible	Possible	Impossible	Possible	Possible (2)	Impossible	Impossible
Pentium 100	Possible	Possible	Impossible	Possible	Possible	Impossible	Impossible
Pentium 120	Possible	Possible	Possible (1)	Possible	Possible	Impossible	Impossible
Pentium 133	Possible	Possible	Possible (1)	Possible	Possible	Impossible	Impossible
Pentium 150	Possible	Possible	Possible (1)	Possible	Possible	Possible	Impossible
Pentium 166	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible
Pentium 200	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible
Pentium 166 MMX ou K6 166	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible
Pentium 200 MMX ou K6 200	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible
Pentium II	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible	Possible

1) Avec des logiciels un peu anciens (2) À condition de ne pas être presse.

SUIVEZ LE GUIDE

DDS est basé dans le 18e arrondissement de Paris. La société a été créée en 1995 par messieurs Hassous et Zaïr. C'est ce dernier qui me reçoit chaleureusement. Sur une surface de presque 200 m², s'entassent des écrans et des unités centrales, rien que de la marque. M. Zaïr m'expliquera plus tard que le désordre est un peu entretenu. *«Il faut que le client se sente chez lui, qu'il fouille pour trouver la pièce qui l'intéresse.»* Depuis son ouverture, DDS a entrepris de travailler sur l'image de l'occasion perçue par le consommateur. Ici, on cherche à fidéliser le client. Tout le matériel est garanti trois mois pièces et main-d'œuvre et le SAV, assuré sur place, est réservé à la clientèle avec des prix séduisants. Un appareil en panne est réparé sous cinq jours durant la garantie. DDS pratique aussi le rachat de parc. À son arrivée dans l'entrepôt, chaque machine est testée. Si elle fonctionne, elle sera revendue telle quelle ou évoluera vers une configuration multimédia avec du matériel neuf. Si elle ne marche pas, elle sera démontée pour les pièces qui seront vendues ou approvisionneront le SAV.

Surcouf est un magasin gigantesque sur deux étages. Les stands sont organisés par thèmes. Partout des bruits et de la couleur. L'attention est sans arrêt sollicitée par des publicités. Pour un milieu de semaine, les allées sont plutôt pleines. J'ai un peu de mal à trouver le stand de dépôt/vente. Après avoir un peu tourné, j'y arrive enfin. C'est presque un autre magasin, tellement la superficie est vaste. Le stand est légèrement en désordre et les étagères sont presque vides. Le vendeur m'expliquera plus tard qu'il attend en fait un stock de Pentium 166 et 200. *«Combien ?»* Il ne sait pas encore. Une pancarte stipule que certains produits sont révisés, qu'ils fonctionnent correctement, mais qu'ils ne sont pas garantis. Le vendeur me confie : *«Les acheteurs sont généralement des novices qui espèrent réaliser une bonne affaire.»* Ici, on trouve de tout, des 486 bureautiques ou multimédia, des rachats de parc ou des déstockages des fournisseurs de l'enseigne. *«Bien sûr,* reprend le vendeur, *si les gens veulent faire du jeu, de la 3D, etc. je les réoriente vers le magasin.»*

QUELQUES ADRESSES

- **Rebel Informatique**
  7, rue Louis-Blanc
  44000 Nantes
  02 40 48 49 00
- **Surcouf**
  139, avenue Daumesnil
  75012 Paris
- **DDS**
  136, rue Championnet
  75018 Paris - 01 42 23 14 41
- **Virtual Depot**
  www.virtual-depot.com
- **3617 Soldemicro**

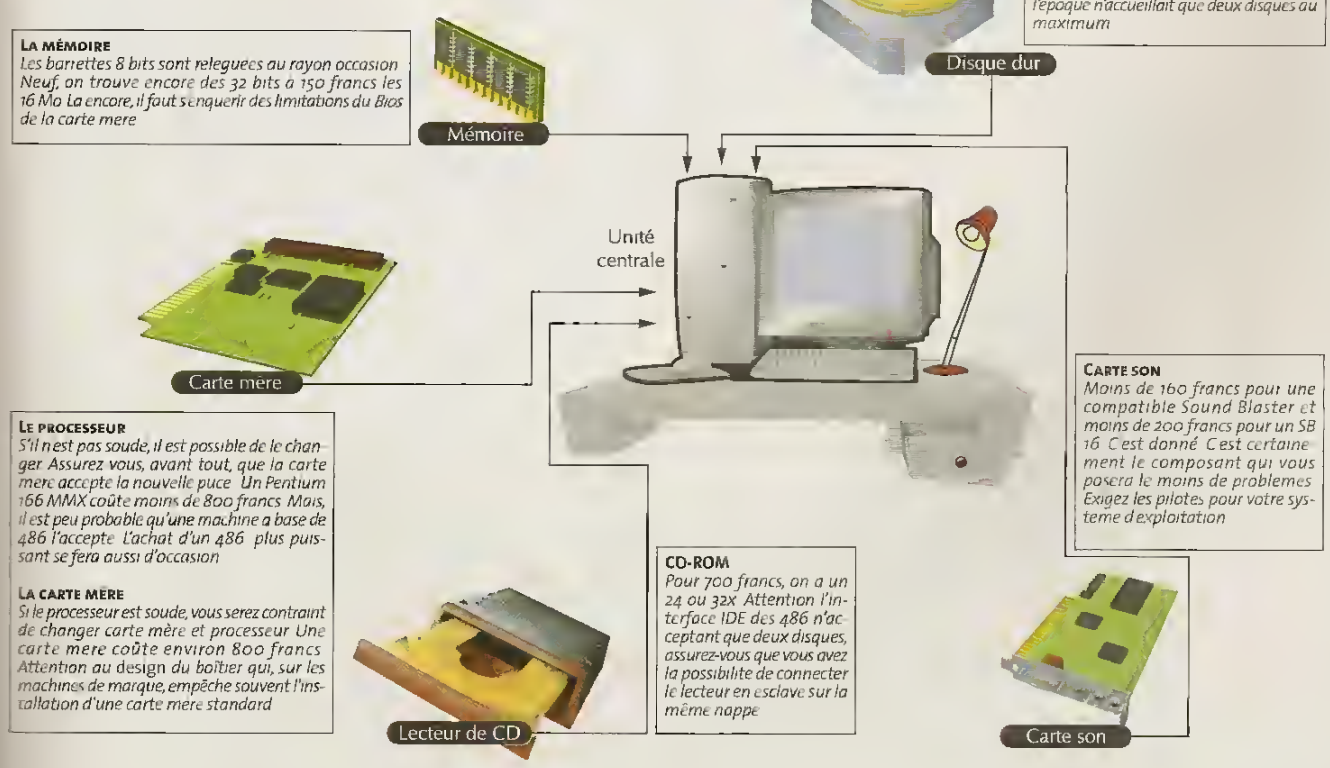
LA MAIN-D'ŒUVRE
Si vous ne savez pas effectuer cette remise à niveau il faudra bien passer par un pro. Demandez alors un devis, tant pour le matériel que pour le temps passé. Mais avant tout, demandez lui conseil. Peut-être que votre machine vous reviendrait alors plus cher que l'achat d'un ordinateur d'entrée de gamme dans une grande surface.

DE L'ÉVOLUTION DES MACHINES

Ce qu'il y a de bien sur le PC d'occasion, c'est qu'il est évolutif. Reste à savoir dans quelle mesure et pour combien.

LE DISQUE DUR
Difficile de trouver sous le gigaoctet. Reste que 2,5 Go se négocie à moins de 1000 francs. Alors pourquoi s'en passer. Attention, le Bios des machines anciennes est limité à 524 Mo de disque dur. Exigez la disquette avec l'utilitaire qui permet de passer outre. Par ailleurs, l'interface IDE de l'époque n'accueillait que deux disques au maximum.

LA MÉMOIRE
Les barrettes 8 bits sont reléguées au rayon occasion. Neuf, on trouve encore des 32 bits à 150 francs les 16 Mo. Là encore, il faut s'enquérir des limitations du Bios de la carte mère.



LE PROCESSEUR
S'il n'est pas soudé, il est possible de le changer. Assurez-vous, avant tout, que la carte mère accepte la nouvelle puce. Un Pentium 166 MMX coûte moins de 800 francs. Mais, il est peu probable qu'une machine à base de 486 l'accepte. L'achat d'un 486 plus puissant se fera aussi d'occasion.

LA CARTE MÈRE
Si le processeur est soudé, vous serez contraint de changer carte mère et processeur. Une carte mère coûte environ 800 francs. Attention au design du boîtier qui, sur les machines de marque, empêche souvent l'installation d'une carte mère standard.

CD-ROM
Pour 700 francs, on a un 24 ou 32x. Attention l'interface IDE des 486 n'acceptant que deux disques, assurez-vous que vous avez la possibilité de connecter le lecteur en esclave sur la même nappe.

CARTE SON
Moins de 160 francs pour une compatible Sound Blaster et moins de 200 francs pour un SB 16. C'est donné. C'est certainement le composant qui vous posera le moins de problèmes. Exigez les pilotes pour votre système d'exploitation.

SQUARESOFT

EIDOS
INTERACTIVE

Le chef d'oeuvre de la saga qui a fasciné
plus de 15 millions de joueurs sur console
arrive enfin sur PC .

FINAL FANTASY® VII

Finalement sur PC

LE VRAI PRIX DE L'IMPRESSION PHOTO

TEST D'AUTONOMIE DES CARTOUCHES D'ENCRE SUR DIX IMPRIMANTES PHOTO

Douze kilos de papier, 2 700 feuilles A4, une semaine de travail pour deux personnes et cinq PC utilisés. Et tout ça seulement pour deux pages. Pas très rentable comme boulot. Mais ***PC FUN*** *et Maître K. ne reculent devant aucun sacrifice pour vous informer vraiment.*

LE mois dernier, nous avons testé une dizaine d'imprimantes photo. Indépendamment de la qualité, les informations des constructeurs sur l'autonomie des cartouches nous ont semblé imprécises. Difficile, dès lors, de se faire une idée sur le coût d'une impression photo. Qu'à cela ne tienne ! Nous avons gardé les imprimantes, demandé des cartouches photo neuves et nous avons fait tourner les bécanes jusqu'à épuisement des recharges. L'autonomie d'une cartouche couleur standard – c'est-à-dire pas d'une cartouche photo – se calcule sur une couverture de 5 % d'un format A4. Cette surface représente un rectangle d'environ 1 x 1,5 cm ou 1 500 caractères en une seule couleur. Honnêtement, qui dans la réalité, n'utilise que 5 % par couleur, surtout lors de la restitution d'une photo ? Par ailleurs, avec un tirage photo, le flou est entretenu par manque d'un document normalisé ISO « machin-chose » qui mettrait tous les constructeurs d'accord.

Loin de nous l'idée d'engager une polémique ou de proposer une image comme référence. Nous avons pris un cliché coloré du genre de ceux qu'aurait pu faire monsieur Nimporteki. Notez que la dominante légèrement orangée n'est pas anodine. Elle nous a permis de savoir comment réagissaient les machines quand une couleur était épuisée avant les autres.

Seules les Epson et la Canon BJC 7000 sont dotées d'un système de détection de fin de cartouche ; et encore, pour les premières, s'agit-il

Le coût de la page dans un rapport de 1 à 5 !

● Il y a autant de cartouches différentes que de constructeurs, voire de modèles.

d'une évaluation logicielle (voir encadré). Reste que, sur presque toutes les machines, la dégradation de la qualité du tirage est brutale et se joue sur une demie à une image. D'un seul coup, clairement, une couleur ne répond plus.

Nous avons donc numérisé notre image en 150 points par pouce dans un format de 10 x 15 cm. Puis nous avons réglé les imprimantes afin qu'elles restituent l'image en qualité photo sur le meilleur papier de la gamme du constructeur. Nous avons volontairement imprimé sur du papier standard avec les machines Hewlett Packard, puisque c'est dans ces conditions qu'on obtient le meilleur résultat (voir ***PC FUN*** n°38). Enfin, nous avons imprimé cette image seule sur la feuille A4

Les Hewlett Packard arrivent largement en tête en nombre de feuilles, ensuite vient la Canon BJC 7000, puis la Epson Stylus Color 850. En terme de coût à la page, le palmarès est presque identique, sauf pour Epson qui reste vraiment à la traîne.

Première constatation, la grosseur de la cartouche n'est pas garante de son autonomie puisque celle de la BJC 7000 est plus volumineuse que celles des Hewlett Packard. En revanche, les plus petites durent vraiment moins longtemps et augmentent considérablement le coût à la page. C'est le cas des autres cartouches Canon. Enfin, le papier est incontestablement un facteur aggravant. C'est du moins le cas pour les imprimantes Epson avec un support, certes d'une qualité remarquable, mais qui frise les quatre francs.

C'est pourquoi, si on considère que toutes ces imprimantes sont polyvalentes, sauf la Photo EX de Epson, il est bon de s'interroger sur l'utilisation à laquelle on les destine avant de les acheter, afin de ne pas dépenser inutilement son argent. ■

Constructeurs	Références	Autonomie en feuilles	Prix de la feuille	Prix de la cartouche noir	Prix de la cartouche couleur	Prix d'un tirage 10 x 15 sur un A4	Note obtenue le mois dernier
Hewlett Packard	1120 C	328	0,08 F	279 F	200 F	1,54 F	17
Hewlett Packard	720 C	337	0,08 F	279 F	200 F	1,50 F	16
Hewlett Packard	890 C	352	0,08 F	279 F	200 F	1,44 F	16
Epson	Stylus Color photo EX	95	3,68 F	204 F	145 F	7,35 F	19
Epson	Stylus Color 700	88	3,68 F	204 F	145 F	7,65 F	13
Epson	Stylus Color 850	110	3,68 F	221 F	218 F	7,67 F	17
Canon	BJC 7000	220	1,3 F	296 F	294 F	3,98 F	17
Canon	BJC 4650	71	1,3 F	incluse à la couleur	268 F	5,07 F	15
Canon	BJC 4300	70	1,3 F	incluse à la couleur	268 F	5,13 F	15
Canon	BJC 250	52	1,3 F	incluse à la couleur	201 F	5,17 F	14

DÉBOIRES ET ASTUCES

C'EST GRAVÉ DANS L'OR

COMPARATIF DE GRAVEURS DE CD-R 4X

Par Bruno Gasnier

L'année qui s'annonce sera celle du stockage. Quelles que soient la technologie et les options de développement, les constructeurs jouent des coudes pour s'imposer sur ce marché gigantesque et prometteur. Le graveur de CD-ROM n'échappe pas à la règle.

À GRANDS coups d'annonces tonitruantes ou de promotions qui cassent la baraque, les constructeurs de solutions de stockage se portent des coups, genre claques de *cow-boy*, pour emporter une partie du marché. Évidemment, les graveurs de CD-R – les CD inscriptibles une seule fois – ne manquent pas d'essayer de se placer dans le peloton de tête. L'équation est toujours la même. Il faut aller plus vite, être abordable et rester fiable jusqu'à se faire oublier par l'utilisateur. Tout un programme ..

Justement, Teac propose, depuis peu, son nouveau graveur. L'appareil grave en 4x – vitesse jusque très récemment réservée aux professionnels – et lit en 12x. Aussi avons-nous rebondi sur l'occasion pour vous concocter un petit comparatif. Et hop. Surtout qu'à peine arrivé sur le marché, ledit graveur est déjà à la disposition d'autres constructeurs ou assembleurs (*Original Equipment Manufacturer*, OEM pour les intimes) qui récupèrent la mécanique et développent une puce maison pour aller avec. Du coup, on se retrouve avec des graveurs dont les mécaniques ont la même origine et dont les particularités sont théoriquement nichées au fond d'une puce de *Bios* qui contrôle le bidule. Re-hop. Les mêmes « assembleurs » créent des *packs* prêts à l'emploi avec un graveur au *Bios* revu ou non, une carte s'il y a lieu et des utilitaires. Il peut être intéressant de comparer les produits proposés par ces constructeurs face aux fabricants de graveurs car il n'est pas rare que l'offre logicielle et le prix varient à votre avantage. Comme par ailleurs, nous sommes toujours à l'écoute de votre porte-monnaie, nous en avons profité pour tester le graveur, version Guillemot, qui est un 4x en gravure et un 8x en lecture, histoire de voir s'il y a un intérêt à acheter le *top* du *top* de la technologie du moment, ou si celle d'avant peut encore convenir et vous faire économiser quelques centaines de francs. Alors, merci qui ?

Quelques considérations techniques

Les compétiteurs ont pour noms : Teac, Smart and Friendly, Traxdata et Guillemot. Les trois premiers disposent d'une base Teac. Remarquez que pour le premier, c'est préférable et ça n'étonnera personne... Pour le produit de Guillemot, c'est une base Matsushita Panasonic qui a été retenue. Tous sont dotés d'une interface SCSI, mais tous ne sont pas livrés avec la carte qui va bien.

Il est à noter que les performances en terme d'écriture sont assez équivalentes, à une poignée de minutes près, ce qui ne peut constituer un

critère valable de différenciation. En eèffet, la gravure est calculée sur une base 1x, soit pour un CD 73 minutes. Un graveur 2x mettra donc 36 mn pour graver le même CD. Un temps qu'il faudra encore diviser par deux avec un lecteur 4x. À cette durée, il faudra rajouter encore quelques minutes de préparation et de finalisation du CD, lequel traitement est en partie conditionné par le logiciel utilisé. En effet, la gravure de CD passe souvent par la création d'une « image » des données qui génère un fichier temporaire. Cette image est parfois susceptible d'occuper autant de place sur le disque dur que le CD, soit jusqu'à 650 Mo. Reste qu'aujourd'hui la fiabilité accrue des graveurs permet une gravure des données à la volée, grâce à des logiciels utilisant le format UDF. L'UDF est un nouveau mode d'écriture qui autorise la copie de fichiers à l'unité sur les CD-R, exactement comme on le ferait sur une disquette. À la différence près que l'on ne peut effacer un fichier que l'on vient de copier. Ce système n'en est pas moins idéal pour remplir au fur et à mesure un CD d'archivage. On sera donc attentif aux logiciels fournis avec l'appareil.

Ce qui compte aussi dans le choix

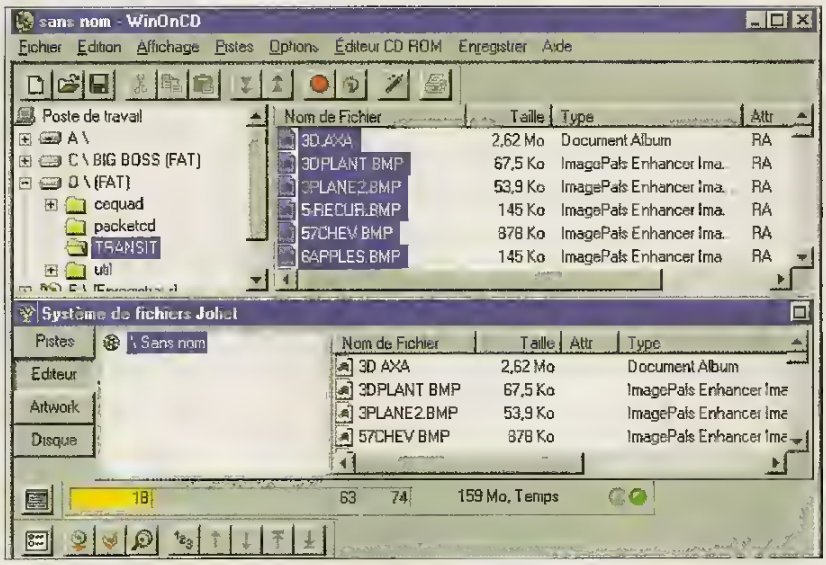
Vous l'aurez compris, il est beaucoup plus intéressant de surveiller la fiabilité, la qualité de la gravure, la dotation et le prix d'un graveur. Signalons aussi les services qui l'accompagnent. Par exemple Teac échange sans broncher un appareil s'il s'avère défectueux, tout comme Smart and Friendly qui propose en plus une *hot-line* avec un numéro parisien, pour régler les éventuels différends de cohabitation avec votre graveur. Le Teac est accompagné de *WinonCD*, pour la gravure, *PacketCD* qui fonctionne au format UDF, de ses pilotes, de

La gravure de CD est à la mode UDF.

la nappe et d'un cordon audio. Smart and Friendly, propose un *kit*, genre clé en main. En plus du lecteur, il intègre, en standard, une carte SCSI, les nappes et cordons, et une suite logicielles dont le désormais célèbre *Easy CD Creator* d'Adaptec, un modèle de simplicité et de convivialité. Le *kit* Traxdata comprend, en standard, *WinonCD*, pour la gravure, *PacketCD* et toujours, les nappes et cordons. La carte, quant à elle, est en option et coûte 500 francs de plus. Enfin, Guillemot propose *CD Right*, les pilotes, une carte propriétaire et toujours les câbles et nappes.

À y regarder de plus près, et si on excepte le prix, chaque solution est porteuse d'avantages suivant que l'on est un utilisateur débutant ou rompu à la pratique informatique. Ainsi, le Teac conviendra parfaitement à celui qui possède déjà une carte, un peu comme la solution Traxdata, qui en plus laisse le choix au consommateur d'acheter ou non une carte. Reste que l'ergonomie de *WinonCD* est parfois discutable. Le Smart and Friendly sera idéal pour les débutants. *Idem* pour le *kit* Guillemot, même si on déplore un peu les limitations de *CD Right*, malgré une simplicité d'utilisation remarquable.

Maintenant, le meilleur rapport prix/performances/solution est partagé entre Smart and Friendly, à moins de 3 700 francs, et Guillemot, à moins de 3 000 francs. On trouve ensuite Traxdata, 3 000 francs sans la carte, 3 500 francs avec, juste avant Teac.



WinonCD, un logiciel de gravure sans aucun doute performant, mais à l'ergonomie pas toujours évidente.

LES AVANTAGES DU CD-R

Le stockage de données sur un support optique comme le CD comporte deux avantages indéniables. Tout d'abord, sa lecture optique ne provoque pas d'usure et il ne craint que les rayures. Ses composés chimiques ne s'altèrent qu'après une vingtaine d'années, à condition d'être soigneusement rangé dans une boîte opaque. Second argument en sa faveur, tout PC – ou presque – dispose aujourd'hui d'un lecteur de CD. Si l'on y rajoute un CD vierge qui coûte moins de 10 francs, ce média s'affirme comme un moyen de diffusion idéal. Attention cependant, les supports que l'on appelle aussi des golds, à cause de leur couleur généralement dorée, existent aussi avec une émulsion bleue ou verte, mais qui est souvent de moins bonne qualité.

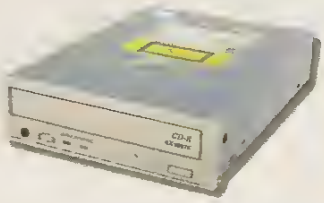
CD WRITER+ 7200

Hewlett Packard donne dans l'originalité en proposant un graveur externe sur port parallèle. Le CD Writer+ 7200 grave en 2x et lit en 6x. La solution a de quoi surprendre quand on sait qu'une gravure exige un fort débit constant et quand on connaît les limitations de ce port. N'empêche, l'appareil fonctionne parfaitement malgré quelques problèmes d'installation sur certains PC. Ce produit sera intéressant si vous souhaitez utiliser un graveur sur de multiples machines sans installer une carte SCSI dans chacune d'entre elles. Idem pour un portable qui s'affranchit ainsi d'une coûteuse carte PC Card pour gérer le SCSI...

À moins de ne pouvoir faire autrement, il est quand même préférable d'arrêter son choix sur un modèle plus standard, EIDE ou SCSI. D'ailleurs, Hewlett Packard propose le même produit en EIDE. L'appareil est fourni avec DirectCD, Easy CD Creator et de nombreux utilitaires plaisants à l'usage et qui aideront les débutants. Enfin, remarquons que la vitesse de lecture est très pénalisée par l'usage du port parallèle. Le CD Writer+ 7200, pour être efficace, fait néanmoins payer un peu cher ses particularités.

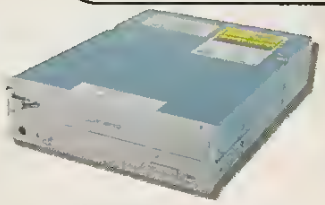
- ***Constructeur*** Hewlett Packard.
- ***Prix*** moins de 4 700 F.
- ***Langue*** française.

GUILLEMOT MAXI CD-R



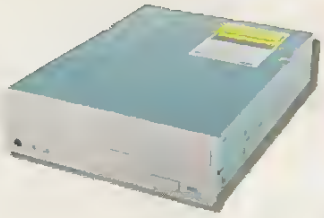
Le Maxi CD-R est basé sur un graveur Matsushita avec 1 Mo de cache. Il offre une gravure en 4x et une lecture en 8x. Le lecteur au format SCSI interne est accompagné par une petite carte SCSI propriétaire. La fiabilité de la gravure est sans reproche. En lecture, si le transfert des 41 Mo s'effectue en 33 secondes, en revanche la copie de 333 fichiers pesant 124 Mo, avec 2 mn 5 s, est meilleure que sur les 12x concurrents. Si CD Right, le logiciel de gravure fourni, a le mérite d'être d'une grande simplicité d'utilisation, il est plutôt limité. Mais les débutants trouveront leur compte dans ce kit. Reste le prix. À moins de 3 000 francs, il est complet et vaut 500 francs de moins que le Traxdata, mais avec une offre logicielle moindre.

SMART AND FRIENDLY, CD SPEED WRITER 4-12



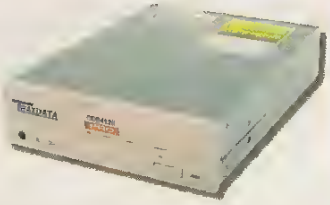
Pour moins de 3 700 francs, il y a tout. Un kit complet, avec carte SCSI, les logiciels qui vont bien, un échange standard en cas de lecteur défectueux et une hotline avec un numéro en France. L'installation logicielle est ultra simple. Elle est relayée par un utilitaire, malheureusement en anglais, qui enchaîne de manière transparente les installations des programmes fournis sur un CD. Easy CD Creator, le logiciel de gravure livré en standard est d'une rare simplicité d'utilisation, tant il est convivial et intuitif. Par ailleurs, il est en français. Ça aide. Encore un « plus » qui oriente ce kit vers l'utilisateur débutant. L'appareil est basé sur une mécanique Teac et ses performances restent tout à fait honorables, aussi bien en lecture 12x, qu'en écriture 4x.

TEAC, CD-55S



Par rapport au Traxdata et au Smart and Friendly, voilà l'original, c'est tout du Teac. L'installation est impeccable, la qualité de gravure irréprochable, le service après-vente performant change même le lecteur en cas de dysfonctionnement. Le Teac est livré avec WinonCD *pour la gravure standard et* PacketCD *pour la gravure à la volée. Reste la carte SCSI qui demeure la grande absente, même en option, du paquet. Certes, ça laisse le choix à l'utilisateur d'acheter celle qui lui convient en fonction de ses besoins et de ses moyens. Mais à moins de 3 600 francs, le Teac n'est pas vraiment donné. On aurait bien vu 300 francs de moins. Surtout qu'avec ses performances en lecture, il reste correct, sans plus, tandis que les 185 ms de temps d'accès mesuré sont un peu loin des 165 annoncées.*

TRAXDATA, CDR4120



Encore une base Teac. Mais cette fois, Traxdata a développé son Bios pour l'adapter à la mécanique. C'est sans doute ce qui explique les performances en lecture, notamment avec les 336 fichiers qui représentent 124 Mo. Côté gravure, on retrouve la même sécurité que les autres. On peut juste déplorer le manque de compatibilité en standard avec des logiciels de référence comme Easy CD Pro *dans sa version pour Windows 95. Reste qu'il existe un patch sur* www.traxdata.com *ou* www.traxdata.fr *qui assure la compatibilité. Tout ça, bien sûr, à condition d'avoir un accès à Internet. On appréciera l'option de la carte SCSI et peut être un peu moins l'ergonomie de* WinonCD. *En revanche,* PacketCD *deviendra vite indispensable.*

Constructeur	Guillemot	Smart and Friendly	Teac	Traxdata
Références	Maxi CD-R	CD Speed Writer 4-12	CD-55S	CDR4120
Base mécanique	Matsushita	Teac	Teac	Teac
Interface	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI
Vitesse de gravure	4x	4x	4x	4x
Vitesse de lecture	8x	12x	12x	12x
Carte fournie	Oui	Oui	Non	En option (500 F)
Logiciels fournis	*CD Right*	*Easy CD Creator* d'Adaptec	*WinonCD* et *Packet CD*	*WinonCD* et *Packet CD*
Tests de lecture transfert de 41 Mo en 1 fichier transfert de 124 Mo en 336 fichiers	33 s 2 mn 05 s	29 s 2 mn 20 s	27 s 2 mn 28 s	30 s 1 mn 57 s
Temps d'accès	175 ms	185 ms	185 ms	185 ms
Prix, moins de...	3 000 F	3 700 F	3 600 F	3 000 F
Note	16	18	14	15

CD-R GOLD
CD-RW
CD-R SILVER
DVD-R
Crée ton CD..
TRAXDATA
4 SPEED 12 SPEED
RECORD PLAYBACK
WIN A FERRARI F355
EXTERNAL
For PCI Bus
SCSI
PRESSIT
CD LABELLING KIT
DESIGN IT! LABEL IT!
Graveurs de CD-R, CD-RW et DVD-R . . . IDE ou SCSI
Kit SCSI PCI
PressIT: Logotez vos CD
MUSIQUE
PHOTOS
VIDEO
DATA PROTECTION DOUBLE GUARD
WRITER SPEED COMPATIBLE
TRAXDATA
Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO
Les produits TRAXDATA sont disponibles chez nos revendeurs partenaires ou demandez à votre revendeur habituel.
Email: france@traxdata.com • Internet: http://www.traxdata.com/france

LA SECONDE GÉNÉRATION DE LECTEURS DVD

À l'occasion de l'arrivée de Philips sur le marché et de la sortie d'un certain nombre de films, et pas des moindres, on reparle du DVD. Les prix ont bien baissé, tandis que les performances ont sensiblement évolué avec la seconde génération de lecteurs.

5 LECTEURS DE DVD AU BANC D'ESSAIS

Par Bruno Gasnier

ENFIN, on trouve des films pour alimenter les lecteurs de DVD-ROM dont, du coup, les ventes vont peut-être décoller. Comme, par ailleurs, le marché s'élargit un peu avec l'arrivée de Philips et prochainement de Acer, le prix du matériel a considérablement chuté. Pour preuve, en relisant mes précédents articles, j'ai souri en retrouvant le prix de l'ensemble de Pioneer alors qu'il venait de sortir. L'objet se vendait quand même à presque 6 000 francs avec la carte de décompression. Aujourd'hui, le même *kit*, en version améliorée – lecteur et carte de seconde génération –, se négocie à 2 600 francs. Entre deux, le Pentium II est sorti, ravalant la décompression MPEG 2 matérielle au rang d'option, juste destinée aux machines, désormais asthmatiques, de la génération d'avant.

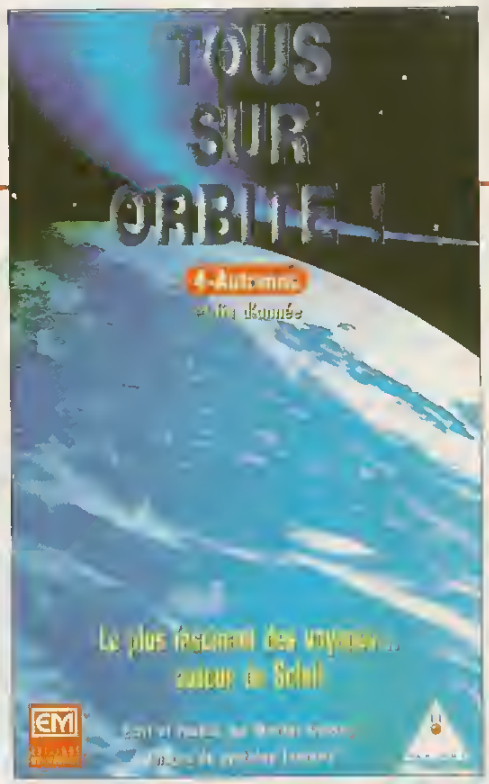
Une procédure de test adaptée

Un lecteur de DVD, comprend une partie DVD et une partie CD-ROM. Pour apprécier les qualités de l'objet, il faut donc tester les deux parties. Logique. C'est pourquoi, à partir d'un CD-ROM, nous avons relancé nos vieux tests : transfert de 41 Mo en 1 fichier, puis de 124 Mo en 336 fichiers. Ensuite, une autre batterie de méchancetés pro-

ENFIN DES FILMS !

Si vous nous lisez régulièrement, les Éditions Montparnasse ne vous sont pas inconnues. Ce sont, en effet, les premiers éditeurs français à avoir sorti des titres sur DVD, alors que le marché hexagonal était plus que désertique. Microcosmos, c'est eux. Et bien les voilà qui réitèrent avec la sortie de Tous sur orbite.
Comme d'habitude, la fabrication du DVD et l'encadrage ont été confiés à Paris Media System. Il s'agit d'une collection de deux DVD qui nous permet de suivre le parcours de la Terre dans le système solaire durant une année, semaine après semaine, saison après saison. Le film est superbe et la réalisation totalise plus de six heures d'images de synthèse. Disponible depuis le mois de mars, ce titre coûte environ 450 francs.
Si la pédagogie vous indifférè, Les Major compagnies cinématographiques commencent à penser à vous. On les attendait avec impatience ces films sur DVD ! Citons en vrac : **Mars Attacks, Le Cinquième Élément, Jumanji, Léon** ***et quelques autres. Reste à souhaiter que le MPEG 2 ne connoisse pas le sort du MPEG 1 et que le DVD-vidéo perdure un peu plus que le CD-vidéo...***

Mars Attacks



Tous sur Orbite!, une superbe réalisation de Nicolas Gesser éditée par les Éditions Montparnasse.

Le lecteur de DVD va-t-il enfin crever l'écran ?

grammées nous permet de déterminer le temps d'accès. Pourquoi changer une solution qui apporte quelques satisfactions et fournit de bonnes informations ? Pour juger de la partie DVD, il suffit de reprendre le principe des transferts de fichiers, mais à partir d'un DVD. Une copie de 270 Mo en 1 fichier devrait faire l'affaire. Et zou ! Idem avec 47 fichiers pour 1 Go. Enfin, nous avons collecté les prix pour chaque lecteur vendu seul, puis avec son *kit* ou avec la carte de décompression qui va bien.
Soyons objectifs et précis. En DVD, mis à part le Hitachi qui se détache nettement des autres lecteurs et qui, sur un test, gagne presque trois minutes sur le moins bon de ses concurrents, les résultats obtenus ne se différencient généralement que d'une poignée de secondes. De plus, la vitesse de copie ne joue actuellement qu'un rôle mineur puisqu'aujourd'hui le DVD ne sert que pour la vidéo. En revanche, la vitesse de lecture des CD reste primordiale pour l'utilisateur qui envisage l'appareil comme seul lecteur.

Résultat des courses

Suite à l'article dithyrambique de mon Maître vénéré dans le numéro de mai, je m'attendais donc à plébisciter le lecteur de Pioneer. En fait il n'en est rien, c'est le GD 2000 de Hitachi qui tire son épingle du jeu. Certes, il est moins véloce en lecture de CD, mais il coûte aussi deux fois moins cher. Les économes patienteront donc pour les accès au CD. Par contre, le GD 2000 assure en lecture DVD. C'est encore inutile aujourd'hui, mais cela pourrait bien se révéler essentiel demain, notamment si les jeux sur DVD se décident enfin à sortir.
La deuxième place revient au A02 de Pioneer, même si le modèle testé n'était pas très rapide côté lecture de DVD. En effet, les résultats sont moins bons que ceux mesurés par Maître K. il y a deux mois. Peu importe, puisqu'en lecture de CD il reste le plus rapide et se mesure avec les lecteurs de CD-ROM Par ailleurs, le mécanisme du Slot-in s'avère très confortable. Malheureusement, eu égard aux prix agressifs de la concurrence, à 1 600 francs, il est trop cher.
C'est le Creative Labs qui s'attribue la troisième place sur le podium. Déjà, le prix du lecteur seul avoisine les 1 000 francs, tandis que le *kit* complet coûte moins de 2 000 francs. Les performances en lecture de CD sont bonnes, malgré un temps d'accès mesuré franchement mauvais de 150 ms. Côté DVD, les performances restent bonnes, tandis que la qualité en vidéo est plus que satisfaisante. Guillemot est quatrième avec son MAXI DVD Theater. Le prix du *kit* complet reste raisonnable pour des performances honorables. En revanche le prix du lecteur seul est un peu exagéré. Enfin, Philips va croire que je lui en veux bien qu'il n'en est rien. Mais, si les performances de leur lecteur sont bonnes, en revanche, les prix, que ce soit pour l'appareil seul ou en *kit*, le sont beaucoup moins. ■

LE POINT SUR LES SOLUTIONS DE DÉCOMPRESSION MPEG 2

Il est inutile de posséder le meilleur lecteur de DVD-ROM du marché, si on ne dispose pas d'une solution de décompression MPEG 2 pour visionner les films.
L'utilisateur peut choisir l'option matérielle. Il s'agit d'une carte avec une puce dédiée qui libère le processeur des calculs de la vidéo. Cette solution s'adresse aux machines un peu anciennes, bien qu'un tantinet musclées (Pentium 166 avec 16 Mo de RAM au minimum).
L'autre possibilité concerne un décompresseur logiciel. Là, on attaque les grosses configurations avec des processeurs, genre Pentium II, une fréquence élevée, 32 Mo de RAM et une carte vidéo rapide, sur *bus* AGP si possible. Bien entendu, plus la fréquence du processeur est élevée, plus la décompression est fluide. Logique. Donc, si vous avez un Pentium II, il faut veiller à avoir la carte graphique adaptée au MPEG 2. Aujourd'hui, vous obtiendrez le meilleur résultat avec une carte 2D/3D AGP ATI Expert Rage Pro. Comme elle équipe d'origine beaucoup de Pentium II, il ne vous en coutera pas un sous de plus. Si vous n'avez pas une telle configuration, il vous faut acheter une carte en plus.
Avec sa Cinemaster, Pioneer propose une carte de décompression de qualité. À l'inverse des autres cartes testées, la Cinemaster s'installe sans dériver le signal de la carte graphique. L'image restituée est superbe avec une finesse et des contrastes remarquables, aussi bien sur un moniteur informatique que sur un téléviseur. Une télécommande logicielle sert à piloter la carte et permet d'accéder à la partie interactive du DVD. Enfin, le prix n'est plus un frein, puisque cet excellent produit est disponible à moins de 1000 francs. Notez que c'est aussi une carte Cinemaster qui est préconisée pour les lecteurs Hitachi.
La REALmagic Hollywood 2 de Sygma Design est correcte, mais affligée d'une légère instabilité. Il s'agit là de la seconde version du produit. Celle-ci corrige en partie les défauts de la première version, notamment un léger manque de contraste. Nonobstant cette légère instabilité, l'image restituée est belle. La Hollywood 2 est par ailleurs pourvue d'une multitude de réglages destinés à affiner l'image. C'est elle que l'on retrouve dans les *kits* de Philips et de Guillemot. Cette carte dérive le signal de la carte graphique. Mais seul le connecteur VGA est sollicité. Avec Hollywood, une carte son est indispensable puisque le signal son est lui aussi dérivé. Le logiciel, quant à lui, est agréable et intuitif. Enfin, signalons que Techex commercialise ce produit seul aux environs de 3 000 francs.
Comme la précédente solution, le *kit* DVD PC-DVD Encore Dxr2 dérive le signal vidéo de la carte graphique, *via* un câble externe. Pour récupérer les bandes et les effets sonores, en Dolby AC3, il faudra connecter, en interne, la carte MPEG à la carte son du système. Une superbe télécommande logicielle gère l'interface de visualisation des films.

Léon

Jumanji

Le Cinquième Élément

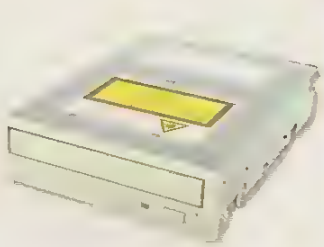
Référence	Encore Dxr2
Constructeur	Creative Labs
Provenance du lecteur	Panasonic
Vitesse DVD	2x
Vitesse CD	20x
Accès au support	1 s
Lecture DVD	
270 Mo en 1 fichier	2 mn 20 s
1 Go en 47 fichiers	9 mn 47 s
Lecture CD	
42 Mo en 1 fichier	26 s
124 Mo en 336 fichiers	1 mn 21 s
Temps d'accès mesuré	150 ms
Prix du lecteur seul	1 000 F
Prix en *kit* ou de la carte	2 000 F
Note	15

CREATIVE LABS, ENCORE DXR2

15

On en veut encore, surtout à ce prix-là. Le PC-DVD Encore Dxr2 comprend un lecteur de DVD Panasonic double vitesse interfacé en IDE, une carte de décompression MPEG 2 propriétaire sur bus PCI, deux films et Wing Commander IV sur DVD. En vidéo, l'image est tout à fait honorable. Signalons, par ailleurs, que la zone de lecture du kit DVD PC DVD Encore Dxr2 est reparamétrable jusqu'à quatre fois. Les performances en lecture de CD sont moyennes avec un temps d'accès franchement lent. Mais pour le prix...

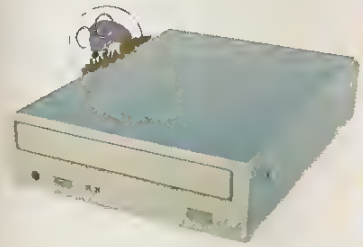
GUILLEMOT MAXI DVD THEATER



14

C'est encore un kit que nous propose Guillemot. Il est basé sur un lecteur Toshiba. Signalons l'excellent temps d'accès mesuré et les bonnes performances en CD. La boîte contient aussi quelques titres pédagogiques et ludiques interactifs. La carte de décompression MPEG 2 est une Hollywood, version 2. La qualité de l'image vidéo reste acceptable. Dérivation du signal vidéo de rigueur et carte son obligatoire pour restituer la bande sonore du film. Sinon, vous devrez vous contenter de films muets. Dommage, le lecteur seul est cher.

HITACHI GD 2000

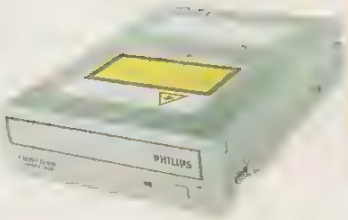


18

- Constructeur Hitachi.
- Langue anglaise.
- Prix moins de 860 F seul, et de 980 F pour la carte de décompression.

C'est la surprise de ce comparatif. Ce lecteur affiche les meilleurs performances en lecture de DVD et reste très honnête en lecture de CD. Bien que vendu seul, avec son nouveau prix canon, il relègue la concurrence aux places d'honneur. Qui serait prêt à payer près du double pour 25 ms de temps d'accès en moins ? Pour moins de 2000 francs, son achat couplé à la carte Cinemaster assurera à son utilisateur la meilleure solution DVD vidéo du moment.

PHILIPS DRD 5200



13

Le lecteur Philips affiche des performances homogènes dans la moyenne. Le kit est fourni avec une carte Hollywood 2, quatre titres dont deux jeux, un économiseur d'écran et une compilation de vidéo-clips avec notamment Sting et Bryan Adams. Reste un kit qui est environ 100 francs plus cher que celui de Guillemot, pour un matériel équivalent. Quant au lecteur seul, il est lui aussi trop onéreux.

MAXI DVD Theater	GD 2000	DRD 5200	A02
Guillemot	Hitachi	Philips	Pioneer
Toshiba	Propriétaire	Propriétaire	Propriétaire
2x	2x	2x	2,5x
24x	24x	24x	24x
7 s	11 s	9 s	7 s
2 mn 20 s	1 mn 52 s	2 mn 14 s	2 mn 29 s
9 mn 52 s	7 mn 29 s	10 mn 04 s	10 mn 19 s
26 s	30 s	24 s	23 s
1 mn 28 s	1 mn 47 s	1 mn 20 s	1 mn 16 s
100 ms	125 ms	120 ms	100 ms
1 400 F	900 F	1 500 F	1 600 F
2 300 F	1 000 F	2 400 F	1 000 F
14	18	13	15

PIONEER, A02

15

- Constructeur Pioneer.
- Langue française.
- Prix moins de 1 600 F seul, 1 000 F pour la carte de décompression.

C'est le fameux lecteur dit « Slot in », c'est à dire sans tiroir. Il est vendu seul aux environs de 1 600 francs, c'est trop cher par rapport au Hitachi. En lecture de CD, c'est de loin le meilleur de ce comparatif. Le temps d'accès excellent de 100 ms n'y est sans doute pas étranger. Côté DVD, ce n'est pas le Pérou, mais la mécanique est fiable, comme le prouve les performances qui sont d'une remarquable constance d'un test sur l'autre. En option, Pioneer propose aussi la Cinemaster, sans doute la meilleure carte de décompression MPEG 2 du moment. Il vous en coûtera environ 1 000 francs de plus.

Microsoft Force Feedback

Ils auront mis du temps à nous le pondre leur volant. C'est que chez Microsoft, ils font des études poussées avant de se lancer. Conclusion, un volant reste le meilleur support pour piloter une voiture. Et celui qu'ils nous ont concocté pourrait bien devenir la référence.

NOUS avons eu la chance d'essayer en avant-première le volant retour de force de Microsoft. Il s'agissait d'un premier prototype, le produit n'étant disponible qu'en novembre, mais il était déjà possible de se faire une opinion. Une ergonomie discutable reste le problème majeur des volants aujourd'hui disponibles sur le marché. Microsoft a donc décidé de prendre le taureau par les cornes et a mis toute son équipe d'ergonomes diplômés sur le coup. Ils ont mesuré les pieds et les mains de toutes les ethnies, des Congolais aux Finlandais et ils en ont déduit la position idéale, l'écart entre boutons et pédales, etc. Le résultat est franchement époustouflant. Le pédalier, bien que tout en plastique, ne bouge pas d'un centimètre et les pédales tombent parfaitement sous les pieds. Le volant est du même acabit. Il se fixe avec un clip réglable en deux secondes et n'est pas près de bouger une fois en place. Le *grip* et le maintien du volant sont excellents grâce à des emplacements découpés pour les paumes et un revêtement en caoutchouc. À l'image des *joysticks* de la marque, la solidité semble exemplaire.

Une redoutable précision

Qu'en est-il à l'usage, journaleux dithyrambique ? Dans les jeux sans retour de force et en particulier les simulateurs pointus comme *F1 Racing*, le volant s'avère d'une efficacité redoutable. La course des pédales et du volant est progressive et précise. Il est possible de régler le point neutre et les moteurs du retour de force servent alors de ressorts de rappel. Là aussi, il est possible de régler la contrainte et donc d'avoir un retour de volant plus ou moins puissant. Bref, déjà en usage standard, ce volant sera la référence si la finalisation se passe bien. Dès les premiers tours de roues dans *F1 Racing*, on se sent chez soi et l'efficacité est au rendez-vous.

Quand Billou se prend pour Senna.

Ça vibre fort

Pour que la force soit avec vous, il suffit d'appuyer sur le centre du volant et un logo « Force » apparaît en vert fluo. Pour l'instant, seuls quelques effets fonctionnent mais aussi bien dans *CART* que dans *Monster Truck Madness 2*, c'est déjà probant. Les coups transmis au volant sont très violents et un choc frontal est très sensiblement perçu. Pour ceux qui connaissent, on s'approche de *Daytona Arcade*. La résistance progressive qui pourrait correspondre à une perte de contrôle du véhicule est également réaliste.

Se pose maintenant le réel problème du soutien par les éditeurs de jeux. Aujourd'hui, peu de courses de voitures gèrent le *force feedback* et quand elles le font, ce n'est pas très travaillé. Espérons qu'avec la force de persuasion dont Microsoft est capable, les développeurs nous programmeront des effets réalistes dans les jeux à venir. Nous attendons maintenant avec impatience un premier volant de test pour vous en causer plus précisément. Le prix de la bête n'est pas encore fixé, mais devrait avoisiner les 1 700 francs avec les deux jeux susnommés. S. K.

Le son plus ultra !

Un trio triomphal

SoundWorks CSW200

Boostez votre carte son Sound Blaster avec la gamme de haut-parleurs en 3 éléments de Creative. Vous découvrirez un environnement sonore que vous n'aviez jamais entendu jusqu'alors.
Vous vivrez à chaque instant. Le souffle du vent, le bruit du moteur et de la foule. Chaque collision et chaque crissement de pneus dans les virages. Aussi réel que si vous y étiez.
Conçu par Cambridge SoundWorks, les experts du Home Theater, notre système de satellites / caisson de basses amplifiés vous offre une puissance phénoménale et des performances extrêmement fidèles avec un son enveloppant et des basses du tonnerre.
Découvrez / Expérimentez ce phénomène chez votre revendeur le plus proche ou téléphonez au 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

Caractéristiques et spécifications

- Caisson de basses séparé à poser sur le sol pour des basses 4 fois plus puissantes que des haut-parleurs traditionnels
- Sortie électronique conçue sur mesure pour un son lisse, pur et naturel
- Bi-amplification des basses et des moyennes fréquences à haut volume de distorsion
- **SoundWorks CSW200™** : Puissance totale 23.2 Watts RMS (200 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz; distorsion harmonique totale inférieure à 1%. Caisson en bois pour des basses plus riches et précises
- **PCWorks CSW100™** : Puissance totale 17 Watts RMS (140 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz ; distorsion harmonique totale inférieure à 1%.

Points de démonstration PCWorks CSW100™

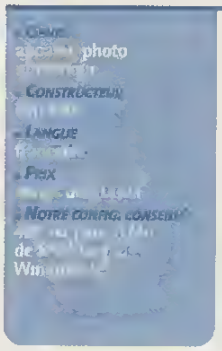
42 Points (Paris 20e) 01 43 57 13 56 • **ACD Tag Heuer** (Paris 6e) 01 44 39 48 87 • **Bar & Bi** (Paris 11e) 01 53 36 86 71 • **Boulevard** (Paris 2e) 01 53 20 87 [illegible] • **Claude 12** (Paris 12e) 01 43 44 46 [illegible] • **Cortbel Informatique** (Paris 11e) 01 43 72 50 [illegible] • **Direct Price** (Paris 13e) 01 [illegible] • **Entrepôt** (La Défense) 01 41 [illegible] • **I.M.C** (Paris 5e) 01 43 23 17 17 • **Lions SA** (Paris 1er) 01 53 [illegible] • **Mère Brasie SARL** (Paris 1er) 01 45 [illegible] • **Mon Micro** (Paris 12e) [illegible] • **Neos Electronique** (Paris 11e) 01 [illegible] **Port Actions** (Paris 14e) 01 [illegible] • **Scengames** (St-Lazare) 01 [illegible] • **Sunsoft** 01 [illegible]
Prochainement disponibles dans les magasins **Boulanger** • **Carrefour** • **Continent** • **FNAC** • **Hypermédia** • etc...

CREATIVE

WWW.BRAINPLANTER.COM

Petit mais musclé

Par Bruno Gasnier



Dans 300 g, et la taille d'un paquet de cigarettes, Fuji a réalisé un produit qui allie la qualité et une rare compacité à une remarquable ergonomie, même si l'objet n'est pas encore parfait (si on excepte Maître K., la perfection n'est pas de ce monde).

On a toujours besoin d'un plus petit que soi, notamment pour faire des photos. Plus un appareil est petit, plus on a de chance de l'avoir avec soi pour ne pas rater LA photo. C'est peut-être dans cette optique que Fuji a créé le MX 700 : 300 grammes pour le volume d'un paquet de cigarettes.

Le MX 700 est doté d'un objectif équivalent à un 35 mm et d'un capteur Mégapixel de 1,5 million de pixels. Celui-ci permet à l'appareil de fonctionner en deux résolutions : en 1 280 x 1 024 (pour un usage professionnel ou amateur averti) et en 640 x 480 (pour le tout venant). Les fichiers sont compressés en JPEG, selon trois modes qui impliquent trois qualités : fine, normale et basique. Lesquelles qualités impliquent, à leur tour, une occupation plus ou moins importante de la mémoire. Et c'est là que le bât blesse, car le MX 700 est livré avec une carte SmartMedia de 2 Mo. Et c'est un peu court, notamment lorsque l'on travaille dans la meilleure résolution, en mode « Fin », c'est-à-dire avec le minimum de compression. Dans ces conditions, l'appareil enregistre juste deux images. Certes, il est toujours possible de diminuer, soit la qualité, soit la résolution pour récupérer de la mémoire. Ainsi, en résolution maximale, mais en qualité basique, les 2 Mo accueilleront jusqu'à onze images. Pour en finir avec les problèmes de mémoire, signalons la disponibilité, en option, de cartes de 4 et 8 Mo. Avec ce dernier support et tous les réglages au maximum, l'utilisateur dispose d'une autonomie de onze images.

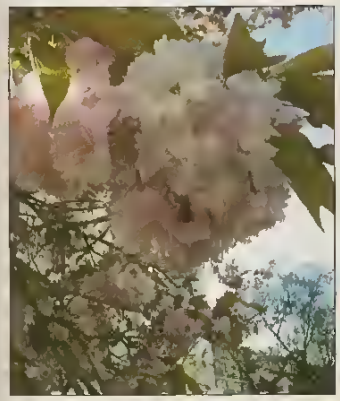
Et quelles images ! Les couleurs et les contrastes sont magnifiques, tandis que la netteté est impressionnante. Reste qu'un zoom de 200 %, dans un logiciel de retouche d'image, montre rapidement les limites acceptables d'un agrandissement et la pixellisation qui l'accompagne. Pourtant, le MX 700 est pourvu de trois réglages de netteté. Le premier est dit « Normal ». Le second est « Hard » et renforce les contours, tandis que le troisième plus « Soft » les adoucit. Comme la plupart des appareils récents et bien conçus, le MX 700 est équipé de deux systèmes de visée : un optique standard et un écran LCD couleur que l'on pourra déconnecter à loisir, économies d'énergie obligent. Grâce à l'écran, l'utilisateur pourra s'acquitter de l'erreur de parallaxe, assurer un cadrage parfait lors des prises de vues rapprochées (de 9 à 50 cm) et revoir ses clichés en mode « Play ».

Le pilotage de l'appareil est particulièrement intuitif. Il s'effectue à l'aide d'un disque qui sélectionne les fonctions : prises de vues, relecture des clichés en direct ou sur un téléviseur PAL, connexion au PC pour un transfert par câble et accès

Sur le CD-ROM
Vous trouverez les photos du test sur le CD-ROM n°2 dans « \PCFUN\FUJIMX700 ».

● **Le redoutable test des « pavés picards » nous informe sur la remarquable netteté des images et sur leur profondeur de champ.**

● **Comme c'est le printemps, je vous fais une fleur.**



● **En automatique, le flash dose très bien l'éclair...**

... En revanche, sa portée est réduite.

Tient dans la poche, tient dans la main.

aux paramètres. C'est encore sur le LCD que s'affichent les menus qui autorisent les réglages du MX 700. Mais, non content d'être intuitif, le pilotage est aussi très ergonomique. Ainsi, en prise de vue comme en réglage, un droitier pourrait manipuler le MX 700 d'une seule main. Seul petit défaut, on a une vilaine tendance à poser un doigt sur le flash ou pire encore, sur sa cellule. Inutile d'épiloguer sur les conséquences... Par chance, après chaque prise de vue, l'image s'affiche pendant quelques instants. Il est ainsi possible de l'effacer immédiatement pour la refaire.

Justement, parlons du flash. C'est désormais un classique, il fonctionne selon trois modes. En « Automatique », il dose exactement la quantité de lumière nécessaire à une exposition correcte en fonction de la lumière ambiante. En mode « Forcé », il travaille en pleine puissance, tandis que le mode « Anti-yeux rouges » convient pour les portraits. Reste la possibilité d'une déconnexion pure et simple. En automatique, il est parfaitement équilibré et il contrebalance idéalement un contre-jour.

Autre point positif, Fuji a affranchi son appareil des traditionnelles piles, souvent coûteuses et à la longévité discutable. C'est donc une batterie qui est fournie avec le boîtier. Celle-ci se recharge directement, sans sortir de son logement, lorsque l'appareil est connecté au secteur, *via* une alimentation externe. Il faut quand même sept heures pour recharger les accus.

Enfin, signalons un dernier défaut. La carte SmartMedia est susceptible d'entrer dans n'importe quel sens dans son logement. Malheureusement, cette mesure n'est pas destinée à simplifier les manipulations puisque le support n'est opérationnel que dans un sens.

Et les autres...

Avec sa série des DC 200 et 210, Kodak propose deux appareils assez proches, même si la résolution est légèrement inférieure. Reste que le DC 200 est vendu moins de 4 600 francs et c'est un argument qui compte.

On peut aussi reparler des fabuleux C 1000 et 1400 de Olympus, caractérisés par la finesse de leurs clichés et par une visée reflex. Sauf que leurs prix gravitent entre 8 000 et 10 000 francs, pour une limitation respective de la mémoire de 4 à 6 images en qualité maximale.

L'avis de Bruno — 17

[illegible]

L'avis de Maître K.

[illegible]

Le K6 300 ne suit pas

Est-il encore possible de concurrencer Intel et son Pentium II ? Pour répondre à cette angoissante question, nous avons testé un PC équipé du tout nouveau processeur AMD K6 300. Malheureusement, car tout monopole est néfaste, il semblerait qu'Intel n'ait pas grand-chose à craindre.

En attendant l'arrivée du K6 3D, AMD vient de lancer le nouveau fleuron de sa gamme cadencé à 300 MHz. Ce processeur « traditionnel » conçu pour le Socket 7, atteint cette vitesse grâce à une technologie 0,25 microns. Il intègre également un cache interne de 64 Ko, soit le double d'un Pentium MMX. Censé concurrencer un Pentium II, le K6 est monté sur une carte mère Asus SP98 cadencée à 66 MHz et équipée du *bus* AGP
L'offre est cohérente pour un prix très compétitif. Avec 64 Mo de RAM, vos applications respirent. Le disque dur Western Digital UDMA de 4,3 Go affiche de bonnes performances avec 9 ms de temps d'accès. La carte graphique AGP est animée par le processeur ATI Rage Pro. Le son se réjouit de la présence d'une Sound Blaster AWE 64, et les galettes du lecteur 32x Goldstar, un peu pataud mais fiable et solide. Les enceintes avec *subwoofer* font plein de bruit mais la qualité musicale relève plutôt d'un *juke box* des années 60. Enfin l'écran 15 pouces Daytek compense son écran bombé par une image assez nette et contrastée.

Des résultats décevants

Autant abréger le suspense. Le processeur K6 300 s'avère décevant. En moyenne, les performances sont tout juste comparables à un Pentium II 233 et encore. Le bon score de notre test en virgule flottante nous a surpris. Mais cela s'explique par la présence du cache interne de 64 Ko qui a un peu abusé le *bench*. Dans la vraie vie, ce sont justement les flottants qui pèchent. D'emblée, oubliez l'infographie. Aussi bien un rendu 3D, qu'un filtre de retouche d'image mettent le PC à genoux. C'est trop lent. Pour les jeux, c'est moins prononcé mais toujours pas terrible En moyenne, les jeux tournent aussi vite que sur un Pentium II 233. Certain jeux trés demandeurs de calculs en virgule flottante, comme les simulateurs de vol, affichent même des performances similaires à un Pentium 233 MMX.

Pourtant il y a l'AGP

La carte mére ASUS fait confiance à un *chipset* SIS pour gérer l'AGP et elle a tort. Si de prime abord le recours direct à la mémoire fonctionne, dans la pratique, l'AGP ne tourne pas correctement. Dans un jeu comme *Redline Racer*, l'image s'arrête par moments et l'on se situe en moyenne à 19 images par seconde contre 35 sur un Pentium II 233.
Il semble donc qu'un processeur en Socket 7 sur une carte mère à 66 MHz ne puisse décidément pas se mesurer au couple Pentium II/Slot One et c'est logique. Pour le même prix, achetez plutôt un PC à base de Pentium II 233 ou investissez environ 800 francs de plus pour un Pentium II 266 qui représente actuellement le meilleur choix au meilleur prix. ■ S. K.

Les performances relevées	AMD K6 300	Dell Pentium II 300 MHz
Calculs en entiers	58 s	48 s
Calculs en flottant	183 s	180 s
Graphiques 2D (CorelDRAW!)	2,5 s	2,5 s
3D en 16 bits (Truespace)	42 mn 30 s	26 mn 07 s
3D en 32 bits (Lightwave)	28 mn 59 s	21 mn 27 s
Graphiques MMX (Photoshop 4)	10 s	4,3 s
Jeu 3D accéléré avec Direct3D (Flight Simulator 98)	20 images/s	33 images/s
Jeu 3D sans accélération (Flight Simulator 98)	18 images/s	24 images/s
Jeu 3D MMX (POD)	28 images/s	40 images/s
Jeu 3D AGP (Redline Racer)	19 images/s	46 images/s

10 L'avis de Maître K.

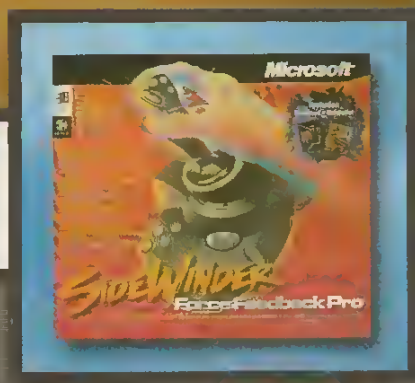
[illegible]

« Genre [illegible]
« Constructeur [illegible]
« Langue [illegible]
« Prix [illegible]
« Config. testée [illegible]

Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

- Microsoft Cart Precision Racing
- Microsoft Flight Simulator 98
- Flight Unlimited 2
- Forsaken
- Incoming
- I-War
- Redline Racer

Prenez vos **précautions** avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.

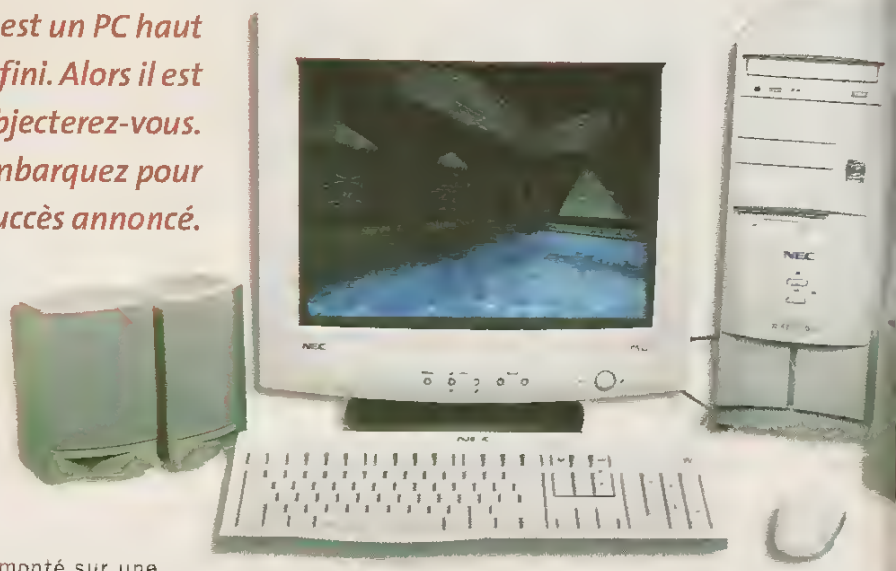
Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

© 1998 Microsoft Corporation Tous droits réservés

Le PC nec plus ultra !

Nec se lance dans la vente par correspondance et ça fait mal. Le Direction 400 est un PC haut de gamme, rapide et bien fini. Alors il est forcément inabordable, objecterez-vous. Tout faux, il n'est pas cher. Embarquez pour la chronique d'un succès annoncé.



NEC DIRECT vient jouer dans la cour des Gateway et autres Dell. Un petit coup de fil, et, moyennant un chèque de 20 000 francs, on vous livre la configuration de votre choix. Car, premier atout, vous pouvez ajouter ou enlever n'importe quel composant. Si par exemple, vous voulez un lecteur de DVD à la place du CD, c'est possible. Vous aurez également un an de garantie sur site et une *hot-line* « joignable » et gratuite durant toute la vie de votre PC, sympa.

La machine est un Pentium II à 400 MHz monté sur une carte mère BX à 100 MHz. En standard, on vous fournit aussi un « petit » écran 19 pouces qui n'est autre qu'un... Nec C900 (surprenant, non ? !). Quel plaisir d'avoir un tel bureau sous les yeux. Équipé de l'inévitable tube Hitachi, le moniteur est de bonne facture, net et contrasté. Un problème de moiré rattrapable en partie dans les réglages, sera le seul reproche possible. Pour avoir le bon son, nous avons opté pour une Sound Blaster AWE 64 en remplacement de l'Ensoniq de base. Les enceintes Labtec sont plus que correctes avec une bonne pêche, mais un petit manque de transparence. Sous le capot règne luxe et discipline. Tous les composants sont bien rangés, aucun fil ne traîne. Par contre, l'unique ventilateur de l'alimentation pour refroidir le processeur, paraît un peu optimiste si l'été est chaud. Un disque dur Maxtor de 9 Go vous offre de l'espace et une rapidité honnête (9 ms). Une carte 2D/3D ATI Rage Pro AGP 2x « booste » tous les jeux qui passent et, combinée au lecteur de DVD Hitachi, assure une relecture parfaite des vidéo-DVD. En DVD, le lecteur est parfait. Par contre en lecture de CD, c'est encore un peu lent avec 130 ms de temps d'accès. Côté mémoire, on vous octroie d'office 64 Mo.

On referme la boîte et quelques clics de souris plus loin (une Logitech Pilote +, excellente) voici les tests. Comme vous le constaterez dans l'inévitable tableau ci-dessous, ce PC est le plus rapide que nous ayons testé à ce jour. Ne vous attendez cependant pas à une différence très sensible par rapport à un autre 400 MHz. Mais cela prouve que la configuration est homogène. Aucun élément ne vient ralentir le système. Alors, quand on dépense autant pour avoir un très bon PC, autant que ce soit aussi le plus rapide. ■

S. K.

Les performances relevées	Nec Direction 400	Modulux Dedicace 800
Calculs en entiers	37 s	36 s
Calculs en flottant	134 s	134 s
Graphiques 2D (CorelDRAW!)	2 s	2 s
3D en 16 bits (Truespace)	19 mn 35 s	20 mn 30 s
3D en 32 bits (Lightwave)	15 mn 50 s	16 mn 28 s
Graphiques MMX (Photoshop 4)	3,2 s	3,4 s
Jeu 3D accéléré avec Direct3D (Flight Simulator 98)	37 images/s	37 images/s
Jeu 3D sans accélération (Flight Simulator 98)	37 images/s	37 images/s
Jeu 3D MMX (POD)	51 images/s	50 images/s
Jeu 3D AGP (Redline Racer)	70 images/s	68 images/s

18 L'avis de Maître K.

Question rapport qualité/prix, difficile de demander mieux. Cette machine de construct, un haut de gamme, propre et soignée, intègre le must de la technologie PC du moment. Parfaitement optimisés, tous les éléments sont excellents et vous pouvez même en changer. Ils ne vous plaisent pas. Bref rien à redire et pourtant c'est pas notre genre.

Constructeur

Langue

Prix

Notre config. conseillée

en micro-informatique

certains produits

SONT **un peu fades...**

... chez Targa, c'est beaucoup PLUS RELEVÉ*

13.290 FTTC
11.019,90 F ht(1)

ACTEBIS
HOT PRODUCT
TARGA'AAAAH
PROFESSIONAL
PC SAUCE
2,5 Go

TARGA POWERLINE MINITOUR 333 MHz

INTEL PENTIUM® II 333 MHz
Carte Mère Gigabyte ATX/LX PENTIUM® II
4.3 Go Seagate UDMA + 32 Mo SDRAM + CD 32X
ATI EXPERT@WORK AGP 4Mo SGRAM
Carte Son CREATIVE AWE 64
Clavier TARGA + Souris PS2 TARGA 2 boutons
Haut-Parleurs 80 watt
Windows 95 CD
+ Logiciel Quaterdeck cleansweep 3.08 F
+ Carte réseau 3COM 10/100 PCI
+ Moniteur TARGA 17" P. 0.28 mm

liste des revendeurs TARGA:

PACA (75010)
01 55 33 11 44

MEDIALOG (75013)
01 44 24 05 04

DEFIMAT (77)
01 64 01 10 12

INTER MICRO (77)
01 64 39 38 38

IVAIN SA (77)
01 64 03 12 27

JP INFORMATIQUE (78)
01 34 75 40 22

DIPS (91)
01 60 86 36 36

DIALOGUE (92)
01 46 42 03 03

OPTYX SARL (92)
01 41 11 20 30

ACP (93)
01 49 72 89 30

ABOBASE (94)
01 41 98 60 63

SEMMIA (01)
04 78 06 33 13

DATA 2000 (14)
02 31 71 17 17

ORGA BUBO (15)
04 71 63 61 33

ATIS (16)
05 45 20 58 00

BSE (27)
02 32 35 64 82

SHFI (28)
02 37 88 37 37

REMPER INFORMATIQUE (29)
02 98 90 10 92

SYNTAX INFORMATIQUE (40)
05 58 74 03 11

IMPRIM (50)
02 33 07 62 64

BIGORRE BUREAU (65)
05 62 34 73 04

INFORMATIQUE SERVICES (67)
03 88 15 28 15

AXIEL (71)
03 85 93 18 88

ARNAUD ANDRÉ (73)
06 07 04 29 13

SOGI (80)
03 22 24 93 93

ECOLOGIC (86)
05 49 37 15 15

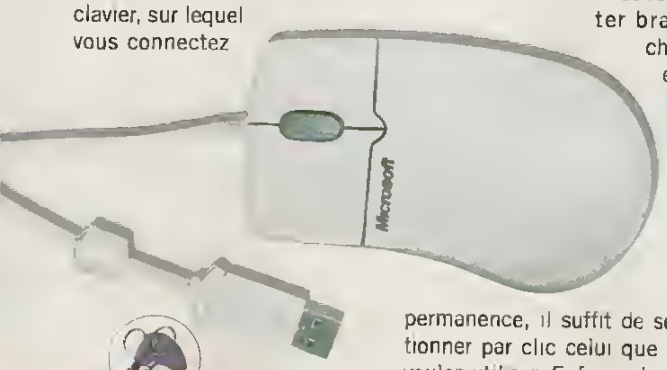
PRO TECHNIC (86)
05 49 98 00 98

TARGA est une marque déposée d'Actebis® GmbH + Co. Le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées. MMX est une marque commerciale d'Intel Corporation.
BTO = Fabriqué à la demande.

Brancher, c'est jouer !

Windows 98 va enfin permettre l'utilisation du port USB. Joystick, scanner, caméra, clavier ou souris, il suffit de brancher le périphérique et ça marche. Connexion PC allumé, autoalimentation : tout est désormais possible.

PETIT rappel technique. Le port USB est conçu pour brancher jusqu'à 127 périphériques qui ne soient pas trop gourmands comme un scanner, une Webcam ou encore une souris. Il est également possible de chaîner tout ce petit monde. Par exemple, votre socle d'écran est relié au port USB du PC et propose quatre prises en façade. Vous y branchez le clavier, sur lequel vous connectez la souris. *Joystick* et scanner seront également branchés au moniteur. Il en résulte une facilité d'installation accrue et des câbles bien rangés. Le périphérique USB est *hot plug*, on peut le connecter PC allumé et le système le reconnaît automatiquement. Un *pad*, un *joystick* et un volant peuvent cohabiter et rester branchés en permanence, il suffit de sélectionner par clic celui que vous voulez utiliser. Enfin, si le périphérique nécessite du courant pour fonctionner, il peut être alimenté par le port USB.



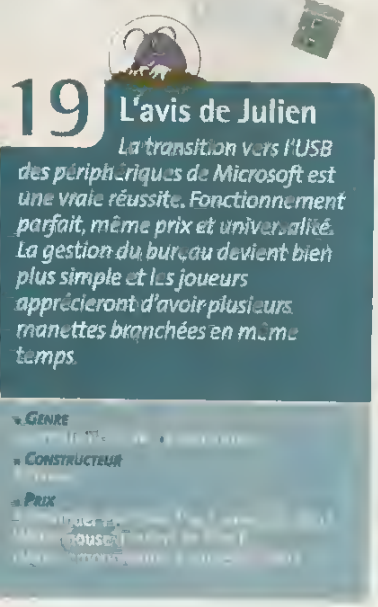
Microsoft se lance enfin

Cette merveille existe depuis deux ans mais pour l'heure, bien que chaque PC soit équipé de deux prises, aucun périphérique n'est disponible. La faute en revient à Windows 95 qui ne sait pas gérer l'USB correctement. Avec l'arrivée de la version 98 en juillet, tout fonctionnera parfaitement. Il y a donc fort à parier que, dès la rentrée, les périphériques USB déferleront sur les étalages des magasins. Microsoft, pour se racheter de nous avoir faire attendre, nous a prêté les premiers exemplaires. Une souris, un clavier et un *joystick* forment une panoplie assez complète. En dehors du clavier, nous avons déjà testé ces jouets. La souris est une Wheelmouse pas chère et « top moumoute » (18/20). Le *joystick* Sidewinder Precision Pro avec son contrôle digital, son palonnier intégré et sa gestion géniale, représente la manette universelle par excellence (18/ 20). Reste le clavier Natural Keyboard. Difficile de le juger. Il est indéniablement plus reposant pour ceux qui tapent avec dix doigts et font l'effort de s'y acclimater. Certains l'adorent, d'autres le haïssent. Essayez avant d'acheter.

Et en plus ça marche

Alors que le PC était allumé, j'ai branché les trois périphériques USB, et – miracle – tout fonctionne d'emblée ! Dans le panneau de sélection du *joystick* sont déclarées mon ancienne manette et la nouvelle. Tour à tour, je les essaie sans aucun problème. Les trois périphériques sont d'ailleurs bivalents. Ils sont équipés d'une prise standard et d'un petit raccord qui les transforme en USB. Même le prix ne change pas par rapport aux anciennes versions. Voilà qui devrait imposer l'USB de fait. Un seul mot d'ordre donc : vivement Windows 98. ■

S. K.



19 **L'avis de Julien**

La transition vers l'USB des périphériques de Microsoft est une vraie réussite. Fonctionnement parfait, même prix et universalité. La gestion du bureau devient bien plus simple et les joueurs apprécieront d'avoir plusieurs manettes branchées en même temps.

- **Genre**
- **Constructeur**
- **Prix**

Nouvelle carte Monster 3D II. Il y a du diabolique là-dedans !

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf LCDI Advance aAt Superstore - magasins FNAC**

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)
122, av du Général Leclerc - 92100 Boulogne France
Tél : 01 55 36 16 00 - Fax 01 55 38 16 01

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49 8 151-266333, 00 44 11189 444415 ou 00 1 408 325 7175, Numeris 00-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND)

Arrow Computer	High Tech Services	Ingram Micro	KARMA
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 03 20 88 58 00	Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc.

Petit prix pour grand format

L'univers du scanner est en pleine expansion. D'abord, ce sont les ventes qui explosent. Ensuite, les capacités techniques, les résolutions et les couleurs. Enfin, du point de vue du format : les scanners A3 sont désormais accessibles.

L'OPTICPRO de Plustek est le premier scanner au format A3 proposé pour moins de 4 000 francs. Il cumule une relative compacité, une bonne ergonomie et – surtout – un rapport qualité/prix vraiment digne d'intérêt. Certes, le prix agressif a aussi son revers. L'OpticPro ne satisfera pas aux exigences d'un professionnel de l'édition. En revanche, il fera merveille pour un usage ludique ou bureautique.

Scanner en A3, c'est enfin abordable

En effet, comme tout bon possesseur de scanner à plat, il vous est sans doute arrivé d'avoir à numériser deux pages consécutives d'un document ou d'un livre. Avec un scanner A4 à plat, cette manipulation implique un traitement pour chaque page et quelques difficultés pour recoller les deux parties avec le logiciel qui va bien. Aussi, quelquefois, on se surprend à rêver d'un scanner plus grand qui permettrait d'acquérir deux pages en une seule passe, sans autres opérations. Jusqu'à aujourd'hui, ces appareils existaient mais, ne rêvons pas, ils étaient hors de prix et destinés exclusivement à un usage professionnel. Grâce à monsieur Plustek, cette hégémonie du scanner pro est révolue. L'OpticPro travaille jusqu'à 6 400 points par pouce sur une résolution optique de 400 x 800 ppp. Il code les images en 30 bits, soit en milliards de couleurs. Il est compatible Twain et dispose d'une multitude de paramètres, dont plusieurs gamma préréglés. L'appareil fonctionne sur un port parallèle et, c'est désormais classique, dérive le signal de l'imprimante. Mais, et ce n'est pas commun, une carte est fournie au cas où l'utilisateur rencontrerait des problèmes ou souhaiterait tout simplement laisser son imprimante sur sa connexion d'origine. Les images collectées avec l'OpticPro A3-I, sans être exceptionnelles sont correctement détaillées. Le scanner passe nos tests avec la mention « bien ». Avec les réglages par défaut, malgré un léger manque de contraste, la margelle du lavoir, pourtant largement surexposée sur notre cliché de test, est parfaitement restituée avec les quelques détails qui subsistent. Idem pour la partie sous-exposée, sous le toit, qui laisse apercevoir les poutres encore visibles. Du coup, on peut être assuré de performances honorables avec des images exemptes de défauts.

Son seul défaut, sa gourmandise

Reste néanmoins un petit problème à signaler : ce scanner est gourmand en ressources machine. Inutile de chercher à lancer une autre tâche durant les opérations de prévisualisation ou de numérisation. Tout le système est occupé. À tel point que même le curseur de la souris disparaît. ■ B.G.

14 L'avis de Bruno

Un appareil bien pratique qui a su rester compact malgré son grand format. Certes, il est encore un peu cher, mais c'est le premier produit de ce type qui soit réellement accessible au grand public. Évidemment, il faut quand même en avoir besoin pour justifier son achat.

Genre
Constructeur
Langue
Prix
Notre config. conseillée

● L'acquisition est tout à fait honorable pour un scanner grand format à ce prix.

Pas mirobolants les écrans

La nouvelle gamme de moniteurs 15, 17 et 19 pouces de Miro n'est pas chère, mais y a pas de quoi se relever la nuit. Même Maître K., qui a l'extase technologique ascensionnelle, en est resté comme deux ronds de flan, les fesses dans son fauteuil, enfin, sur son trône...

● **Le 19 pouces de chez Miro.**

EN France, on connaît Miro pour sa production de cartes graphiques et, jusqu'à son rachat par Pinnacle, pour ses cartes d'acquisition vidéo. Mais Miro fabrique aussi des écrans. Il propose une gamme allant du 15 au 24 pouces. Considérant que les 21 et 24 pouces sont réservés à un usage plutôt professionnel, nous n'avons testé que les 15, 17 et 19 pouces. Résultats plus que mitigés pour un rapport qualité/prix qui reste convenable.

Un 19 pouces aux résultats inégaux

Commençons par le 19 pouces qui donne des résultats que nous qualifierons d'inégaux. Si de prime abord, l'image semble lumineuse et contrastée, c'est au prix de réglages de contraste et de luminosité toujours poussés à fond. Ce qui est bien dommage quand on songe que ces deux réglages sont particulièrement accessibles grâce aux boutons situés sur le tableau de bord. Mais, du coup, ils ne servent plus à rien...

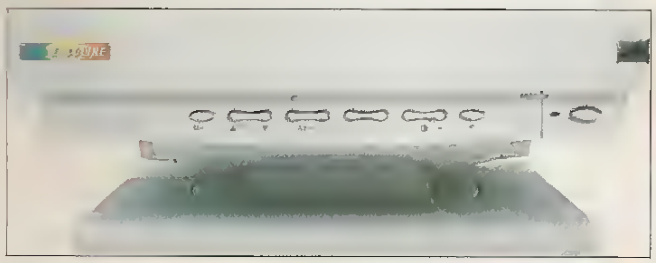
La navigation dans les autres paramètres est ergonomique. Elle s'effectue *via* un menu à l'écran et deux boutons dont l'un sélectionne les options, tandis que l'autre assure les ajustements. Les paramètres sont très complets et dignes d'un écran professionnel. On retrouve toutes les modifications de taille, d'emplacement et de géométrie, mais aussi une balance de la température de couleur.

Si l'image occupe la totalité de la dalle, en revanche, la netteté est discutable dans les coins. Par ailleurs, l'écran est affligé d'un effet de moiré vertical impressionnant et impossible à rattraper, malgré un réglage prévu à cet effet. Reste que pour moins de 6 500 francs, l'appareil n'est pas trop cher, histoire d'obtenir un rapport qualité/prix acceptable.

Luminosité et contraste toujours à fond

En 1 024 x 768, le 17 pouces bénéficie d'une meilleure netteté et d'une image toujours aussi lumineuse et contrastée qui occupe elle aussi tout l'écran, tandis que les effets de moiré sont beaucoup mieux gérés. Mais quelques problèmes subsistent, notamment dans les réglages de luminosité et de contraste qui sont, une fois encore, toujours à fond. Par ailleurs, l'ergonomie est un peu plus discutable puisque tous les réglages s'obtiennent par le menu à l'écran et quatre boutons – trop petits – en façade. Enfin, les paramètres sont un peu moins nombreux. Mais là encore, le prix – inférieur à 3 300 francs – rattrape le coup.

Pour finir, disons que le 15 pouces reprend les paramètres et l'ergonomie du 17. Même qualité et mêmes défauts, à condition de ne pas dépasser le 800 x 600. Reste que pour moins de 1 800 francs, le rapport qualité /prix est encore acceptable. B.G.



● **Détail du panneau de réglages du 19 pouces.**

L'avis de Bruno

13

Je suis déçu. Miro a toujours été synonyme de qualité. Certes, ce n'est pas catastrophique, mais je préfère mettre un peu plus cher pour avoir meilleur. Mais reconnaissons que c'est le 19 pouces le moins cher du moment, puisque le Vision Master 450 de Iiyama coûte environ 7 000 francs.

- Genre
- Constructeur
- Prix

Le joystick du futur

Lors de leur dernier passage sur la chic planète, les Petits-Gris nous ont laissé un de leurs casques U-Gear. Comme leur conception du joystick est pour le moins étonnante, nous avons testé pour vous cette nouvelle technologie extraterrestre.

BARBARA, ci-contre, est prête pour commencer le tournage de *Star Treck : The Last Generation*. Premier avantage avec le U-Gear, plus besoin d'oreilles en pointe puisqu'elles sont cachées par les écouteurs. Je vous laisse seul juge de l'élégance de cette coiffe, dessinée par le célèbre *designer* italien Pininfarina. Barbara, nouvelle recrue sur l'Enterprise, se déplace virtuellement sur les planètes hostiles grâce à ce casque.

L'immersion est totale

Émulant la manette ou la souris de l'ordinateur de bord, c'est en vue subjective que l'engin s'utilise. Barbara se téléporte dans le monde de *Unreal*. Elle a d'abord du mal à marcher avec ses bottines virtuelles. Elle doit contrôler sa propulsion avec le curseur du *joypad*, en bougeant légèrement la tête pour tourner. À chaque geste, le casque transmet le mouvement par infrarouge au récepteur fixé sur le moniteur. Barbara s'est pourtant entraînée longuement à *Starfleet Academy*. Comptez au moins deux bonnes heures avant d'y arriver.

Ceci étant, notre testeuse confirme une sensation d'immersion voluptueuse, encore renforcée par les écouteurs. Bien entendu, Barbara a subi une ablation des lobes des oreilles car elles sont franchement gênantes pour coiffer le casque. En contrepartie, la pression des écouteurs vous isole du monde et la qualité sonore est excellente. Au premier *alien* visqueux rencontré, Barbara sursaute.

Sur certaines planètes, il est même possible de communiquer avec la voix, *via* un logiciel de reconnaissance vocale fourni avec le casque. Notre « cybernymphette » a appris le doux son de sa voix à l'ordinateur et ses ordres comme « ouvrir porte » sont exécutés instantanément. Seulement, difficile de s'entraîner, vu qu'aucun jeu ne propose de gestion vocale pour l'heure.

Gare aux cervicales

Mais surtout, il aura fallu des années à l'académie pour rendre le casque opérationnel, car le calibrage est épouvantable. Déjà limité aux seuls *doom-like*, le U-Gear n'est utilisable que dans certains de ces jeux, et encore au prix de longues séances d'essayage. Vitesse de mouvement et point neutre sont quasi impossibles à optimiser correctement. Dommage, car le plaisir en prend un coup. Par ailleurs, la qualité de fabrication n'est pas fantastique, certaines pièces se détachant au moindre mouvement brusque.

Interrogeons Barbara, de retour de *Unreal*, sur ses premières impressions. *« Ce n'est pas si efficace que ça*, nous confie-t-elle, *mais j'avais vraiment l'impression d'y être physiquement. Dans mon rapport, je conseillerai néanmoins d'en rester au traditionnel rongeur, bien plus pratique. »*

S. K.

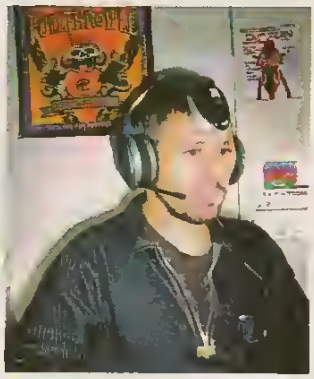
12 L'avis de Maître K.

L'idée est excellente. Se mouvoir librement dans un univers 3D avec une immersion totale semble alléchant. Malheureusement dans la pratique l'utilisation est si délicate et le calibrage si long que le plaisir se perd. Le casque n'est jamais plus efficace qu'une souris. À réserver aux fous du doom-like et de la technologie.

ENTRE

PRIX

NO



Maître K. aussi il en fait une drôle de tête ! ?

17" IIYAMA : surdoué, il a su rester modeste. Et le vôtre ?

REFLEXION FAITE

MF-8617T : 3.100 F HT* - MT-9017T : 3.350 F HT*

Caracteristiques techniques Tube Hitachi FST - Pitch Hor 0,22 mm (MF-8617T) - Tube Mitsubishi Diamondtron® - Pitch AGP 0,25 mm (MT-9017T)
Fréq Hor Maxi 86/92 KHz - Resolution maxi 1600 X 1200 a 69/74 Hz - Reglages OSD - TCO'95

Mon IIYAMA, on peut dire que j'en suis fier.
Traitement de texte ou analyse financière, multimedia ou internet, bureautique avancée ou univers graphique, il a tout compris ce moniteur là. Au delà d'un standard, c'est une véritable référence dans le monde des 17". Son prix ?
Malgré toutes ses qualités, il a vraiment su rester modeste ! Alors après tout ça, le vôtre, vous ne trouvez pas qu'il a pris un petit coup de vieux ?

- **PERFORMANCES :** les moniteurs iiyama anticipent toutes les évolutions technologiques grâce à leurs performances élevées.
- **TECHNOLOGIE :** iiyama propose des solutions avec les principales technologies d'affichage (tubes FST ou Diamondtron®, LCD), adaptées à tout type d'utilisation.
- **SERVICES :** iiyama offre en standard sur toute sa gamme (sauf 15") une garantie de 3 ans sur site.
- **SAVOIR-FAIRE :** En tant que spécialiste du moniteur, iiyama met tout en œuvre pour que son offre soit la plus compétitive et le demeure.

La gamme iiyama a reçu à travers le monde plus de 110 recompenses de presse professionnelle, entre autre : France : SVM - choix de la rédaction - Allemagne : CHIP - produit de l'année - USA : PC Magazine - choix de la rédaction - Grande Bretagne : What PC - recommande

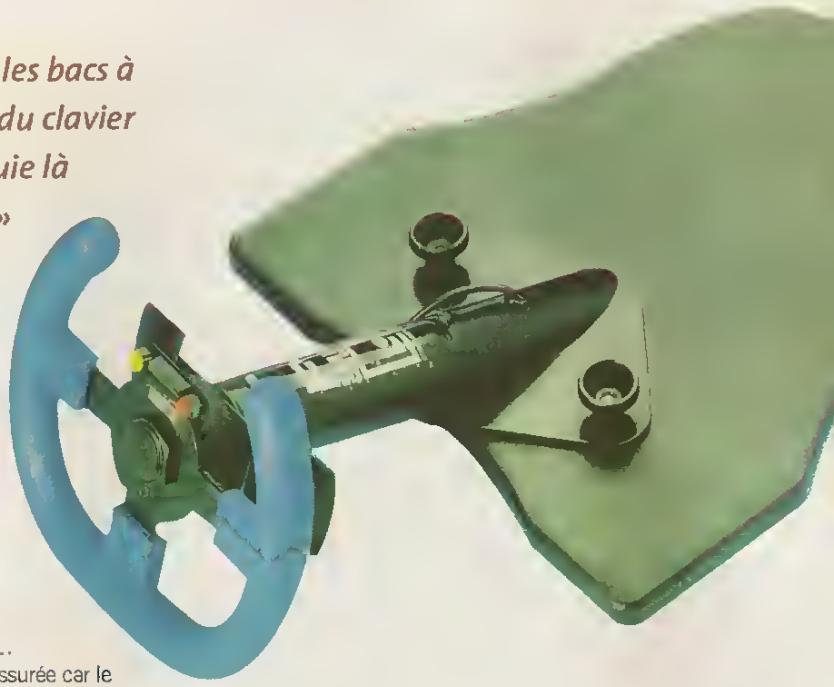
Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tel. : 01 60 08 28 39 - Fax : 01 60 08 28 36

* prix moyen constaté en boutique hors TVA et hors transport. Sinon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur

Pourquoi s'en priver ?

Votre premier volant de F1

Alors ? Marre de faire joujou dans les bacs à gravier de F1 Racing*? C'est à cause du clavier mais si, c'est vrai ! Quand j'appuie là c'est « à fond-à fond-à fond » et là c'est « frein-boum-trop tard »... Avec un volant, plus d'excuse.*



ENFIN ! Je touche mon premier volant de F1. Certes, les vibrations, l'odeur âcre de la gomme fondue, et le bruit infernal du moteur V10 Renault ne sont pas là, mais le produit que propose la société Zye Technology est une pure merveille de réalisme. Toutes les caractéristiques d'un vrai volant sont reprises. Très sobre, il comporte les deux boutons de changement de vitesse sur le devant et deux autres sur la colonne de direction.

Un volant, comme les vrais...

La robustesse est assurée car le volant est en acier. Pas de risque de destruction instantanée même pour les plus fougueux d'entre vous. Quant à la colonne de direction, elle est de même facture. En plus, elle cache (la fourbe) un mécanisme de rappel du volant (comme dans une vraie voiture) qui remet la direction en position centrale. L'effet est très bien dosé et renforce ainsi la sensation de réalisme. La forme du volant permet une bonne prise en mains et même s'il n'y a pas un *grip* formidable, la sueur ne le rend pas trop glissant.

Mais ce n'est pas tout, le volant est couplé à un pédalier. Là par contre, c'est un peu raté, le mouvement des deux pédales (au cas où vous ne le sauriez pas, les F1 n'ont pas de pédale d'embrayage) n'est pas assez ample pour que l'on puisse doser correctement accélération et freinage. On peut toujours essayer de jouer en chaussettes pour mieux appréhender les dosages mais ce n'est pas encore ça. Autre détail anodin, l'emplacement prévu pour les chaussures est un peu petit et on glisse facilement vers le haut du pédalier. Il faut donc bien régler la distance entre vous et les pédales pour ne pas... les perdre après une poussée rageuse sur l'accélérateur. Rien ne vous empêche d'ailleurs de trouver une astuce pour pouvoir caler le pédalier (meuble, mur, filles (Ndlr : ??), éléphants (Ndlr : ???), etc.) Enfin, prenez quelque chose de lourd... Au final, la combinaison volant/pédales rend les jeux de course bien plus réalistes et agréables.

... et facile à installer

L'installation logicielle et matérielle est d'une simplicité enfantine, un tournevis suffit.

Détail technique, pour stabiliser le volant, les concepteurs du Sim Compact ont eu l'ingénieuse idée de se servir du moniteur comme contrepoids. Pour le calibrage sous Windows 95, choisissez l'option « Thrustmaster Formula T1/T2 avec carte » et tout se passera bien. Cerise sur le gâteau, le prix n'est pas prohibitif par rapport à la concurrence et à sa qualité : moins de 1 000 francs. Un petit conseil pour finir : en cas d'utilisation prolongée, n'oubliez pas d'enlever votre casque si quelqu'un arrive chez vous. ■

J.-P. B.

16 L'avis de Jean-Philippe

Moi qui aime les courses de voitures, ce volant me semble tout à fait intéressant pour prolonger le plaisir du jeu. Dommage que le pédalier soit moins bien réalisé que le reste... Mais à ce prix-là, c'est déjà excellent.

- Genre
- Constructeur
- Langue
- Prix

ATI
All-in-Wonder™ Pro
6 cartes en 1
TV Tuner PAL/SECAM
Connecteur CD/DVD
Entrée Audio/Vidéo
Entrée Antenne TV
Sortie Audio/Vidéo
Télétexte
Sortie VGA
ATI 3D Rage Pro RAMDAC 230 MHz
4/8 Mo SGRAM 100 MHz
L'Excellence des Accélérateurs Graphiques & Vidéo
XPERT@Work
PCI
Accélérateur graphique 2D/3D/MPEG-2
processeur ATI 3D Rage Pro
4/8 Mo SGRAM
XPERT@Play
PCI
Accélérateur graphique 2D/3D/MPEG-2
processeur ATI 3D Rage Pro
4/8 Mo SGRAM, Sortie TV
ATI-TV
Upgrade pour Cartes ATI
Carte TV PAL/SECAM
Acquisition Vidéo
Télétexte
All-in-Wonder Pro
THE ALL-IN-ONE TV, VIDEO & GRAPHICS UPGRADE
Disponible chez tous les revendeurs informatiques
www.atitech.ca
ATI Technologies Inc., Toronto – Canada
Now You See It.™

Le retour de la Force

A priori, l'idée d'intégrer le retour de force dans un volant paraît être un bon moyen de le rendre encore plus réaliste et de transformer sans danger n'importe quel PC en F1 tanitruante. Mais, d'après le manuel, c'est peut-être plus risqué que prévu...

C'EST avec une joie mal contenue que je m'apprêtai à tester le rutilant volant Per4Mer à retour de force, quand, en lisant le manuel d'installation la peur s'empara de moi. Il était stipulé en dessous d'un gras ATTENTION ! qu'il « est possible que de longues périodes d'utilisation d'outils manuels vibrants, conjuguées à un environnement défavorable ou à de mauvaises habitudes sur certains points aient un rapport avec le syndrome vibratoire de la main et du bras. [...] Gardez les mains et le corps chauds. Si vous ressentez une insensibilisation et/ou des picotements au niveau des doigts, ou s'ils ont l'air pâles, ou de couleur cendre, consultez une personne compétente du corps médical. » Bref on est prévenu le *feedback*, c'est dangereux !

Attention ! Ça tremble

Après avoir déballé l'engin, c'est un autre tremblement, de rire, qui m'a secoué. Le *look* de ce volant avec ses douze boutons et ses faux cadrans me fait irrésistiblement penser à la série TV ringarde des *Buck Rogers* et aux robots en plastique qu'on pouvait y voir... Mais revenons à l'essentiel : l'efficacité du matériel. Le volant Per4Mer, même s'il est en plastique, semble assez solide et le retour de force est bluffant. Avec *Ultim@te Race Pro*, la résistance du volant est très bien synchronisée avec les images. Et la force renvoyée correspond assez bien aux conditions de conduite réelles. Si vous heurtez une barrière, vous ressentez un impact important dans le volant. Par contre les chocs avec les autres véhicules manquent de réponse. Quant au modèle de conduite, il n'est que moyennement répercuté. Un dérapage ne se ressent pas dans le volant avec une cohérence physique acceptable. Du coup l'intérêt se limite aux jeux d'arcade et ils ne sont pas nombreux à supporter le retour de force.

L'ergonomie est inégale

Côté ergonomie, les boutons, malgré leur nombre, sont mal placés. Trop haut sur le volant, seuls deux boutons sont assez bas pour être utilisés en condition de course. Du côté du pédalier par contre rien à dire : c'est du solide et la précision de pilotage est optimale. Le dosage du frein et de l'accélérateur permet d'améliorer réellement sa conduite. Mais sans retour de force, celle-ci est franchement altérée. Dans *F1 Racing*, on est condamné à donner de grands coups de volant pour faire tourner sa voiture. On peut toujours paramétrer astucieusement le calibrage du volant (en ne le tournant pas à fond lors de la phase de détection), mais cette solution n'est pas très satisfaisante puisqu'en fait aucune butée ne nous empêche de tourner le volant plus qu'il ne faudrait.

J.-P. B.

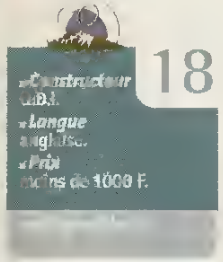
12 L'avis de Jean-Philippe

Malgré quelques défauts, ce volant pourrait être intéressant. Malheureusement, les jeux gérant le feedback n'étant pas nombreux, et vu son prix, il est difficile d'envisager l'achat d'un tel accessoire pour seulement trois programmes et demi.

- Genre
- Constructeur
- Langue
- Prix

Q.D.I. Amazing 1

Voilà ici une deuxième carte grophique à base de l'excellent Intel I740. Prix raisonnable, qualité et performances 3D, en somme une excellente solution AGP pour Pentium II.



Alors que les constructeurs de cartes graphiques traînent, des *outsiders* comme le spécialiste des cartes mère Q.D.I. s'enfoncent dans la brèche avec bonheur. La Amazing I est équipée du processeur I740 qui fait preuve d'une remarquable homogénéité. Compatible *OpenGL* et *Direct3D*, la qualité du rendu est parfaite et les performances accrochent, voire dépassent une 3Dfx 2. Réservée au Pentium II, cette carte AGP 2x exploite à fond le nouveau *bus*. Ainsi dans des jeux comme *Red Line Racer* ou *G-Police*, elle enterre la concurrence. Avec 205 MHz et 8 Mo de RAM en standard, la Q.D.I. assure du 1 152 x 864 en millions de couleurs. La résolution est suffisante pour le commun des mortels, mais les infographistes seront plus réservés. Les performances 2D sont honorables et suffisantes, même en haute résolution. Les fous du « pouillème » de seconde préféreront le nouveau processeur Matrox G200. La Q.D.I., faisant son entrée dans le monde du graphisme, a conservé les pilotes Intel génériques et bien lui en a pris. Certes, aucun autre réglage n'agrémente le confort d'utilisation, mais la stabilité et la compatibilité sont infaillibles. Vendue moins de 1 000 francs, cette carte est à envisager, si vous cherchez un bon compagnon graphique pour votre Pentium II.

S. K.

Logiciels WSKA

SigMaker 1.3

Enrichissez vos polices de caractères.

SigMaker permet d'intégrer des éléments graphiques (signature, logo, symbole quelconque, [illegible] celui de l'euro) dans n'importe quelle police Truetype. Un de pouvoir les utiliser facilement dans toutes les applications Windows. *PC Windows [illegible] CD*

Word Express 2.0

L'alternative!

[illegible]

Zip Magic 1.0

Utilisez les fichiers Zip sans les désziper!

[illegible] sous forme de dossiers [illegible] (applications et [illegible] possible, depuis [illegible], tout en restant [illegible] compresseurs et [illegible] (avec [illegible] visualisation [illegible] dans des ZIP).

Paint Shop Pro 5

Le logiciel graphique universel. Toujours aussi simple, encore plus puissant.

[illegible] Photo[illegible] des sensibilités [illegible] /PNG animées pour [illegible]

PC W[illegible] NT4/S[illegible]

L'événement!

WebSnake 1.2

Capturez et parcourez hors ligne vos sites Web préférés

WebSnake est un "aspirateur" [illegible] des sites Web afin de les parcourir [illegible] multi-fois [illegible] copie [illegible] des adresses [illegible]

Version "Productive" et Internet revendeurs, se mettre régional sur http://www.[illegible]

WinShare Killer Apps
Editions Internationales
[illegible]-48 route de [illegible]

Tél : 03.[illegible].37 / Fax : 03.[illegible].32.37.75
Minitel : 3615 WinShare / CompuServe : Go WShare / http://www.wska.com

Maxi Gamer 3D 2

19

• Constructeur Guillemot Multimedia.
• Langue anglaise.
• Prix
la 8 Mo à moins de 1 700 F et la 12 Mo à moins de 2 000 F (ajouter 100 F pour avoir les jeux).

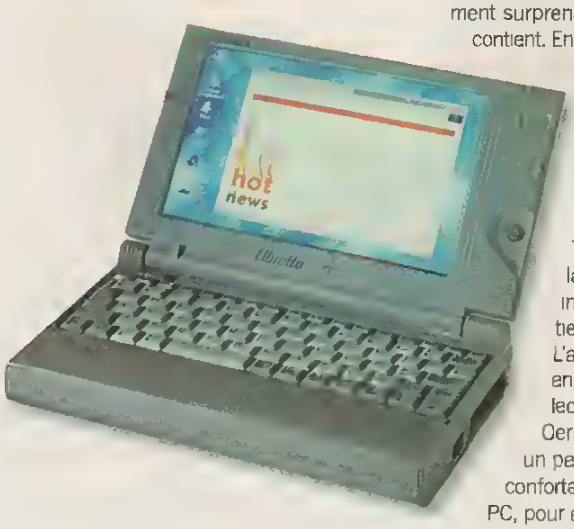
Je ne vous ferai pas l'affront de vous décrire à nouveau la 3Dfx 2. Pour les étourdis, je conseille l'achat d'un des derniers **PC FUN**. Rappelons seulement qu'il s'agit d'un accélérateur 3D, qu'il est extrêmement rapide, compatible *Direct3D* et *Glide*. Guillemot nous propose une version 12 ou 8 Mo, avec ou sans jeux. Pour cent francs de différence, on vous « offre » *Incoming* et *F1 Racing*, une bonne affaire. Sinon, sans grande surprise, les performances sont les mêmes que celles des autres cartes 3Dfx 2.
Le pilote, comme sur la Creative Labs, est générique 3Dfx, ce qui est une bonne chose car les *updates* arriveront rapidement. Malheureusement, il est en anglais, ce qui peut poser problème dans les réglages avancés. Guillemot livre un câble SLI, pour relier deux cartes si vous décidez dans le futur de doubler la mise. Les incompatibilités de la 3Dfx 2 avec une vingtaine de jeux se règlent petit à petit, un *patch* toutes les semaines environ. D'ailleurs, vous trouverez ceux du mois sur le CD-ROM n°2. Comme toujours, il faut bien parler « gros sous ». La version 12 Mo n'est pas chère, mais la 8 Mo l'est un peu plus que la concurrence (d'environ 100 francs). Cependant la rareté chronique du produit dans notre beau pays ne permet pas de faire la fine bouche. On achète ce qu'on trouve. **S. K.**

Tout le monde en fait, mais personne n'en vend ! Il n'y a pas de raison que Guillemot ne ponde pas sa 3Dfx 2. Espérons qu'on en trouvera en rayon.

16

Libretto 100CT Toshiba

Vous trouvez assez monstrueuse de votre grande tour encombre votre bureau ? Pour rager un peu plus, voyez comment Toshiba arrive à loger un vrai PC dans un boîtier de calculatrice.



Avec le Libretto 100CT, Toshiba propose un produit vraiment surprenant lorsque l'on compare sa taille à ce qu'il contient. En effet, malgré sa petitesse et une masse de 950 grammes, Toshiba y loge rien moins qu'un Pentium 166 MMX, 32 Mo de mémoire ainsi qu'un disque dur de 2 Go. Il propose aussi une puce graphique NeoMagic et une puce son Yamaha accompagnée d'un haut-parleur et d'un microphone. Le tout fonctionne sous Windows 95b. Son écran TFT de 7,1 pouces, affiche 16 millions de couleurs en 800 x 480 au format 16/9 (non scalable). La connectique est composée de deux ports PCMCIA type II et d'un port infrarouge. Pour profiter du port série, parallèle, clavier/souris PS/2 et d'une sortie VGA, il faudra passer par une petite station d'accueil fournie en standard. L'autonomie est digne d'un portable traditionnel, c'est-à-dire jusqu'à deux heures en usage continu. Un lecteur de disquettes externe est fourni en standard, mais le lecteur de CD 10x reste une option à 1 800 francs.
Derrière la prouesse technologique, à quoi peut servir une telle machine ? Son prix un peu élevé le rapproche en effet de certains *subnotebooks*, plus puissants et plus confortables d'emploi. Il faut donc vraiment être un ultranomade, ayant besoin de *softs* PC, pour en faire son choix. Mais, si l'on en a les moyens...

C. M.

BATTLE ZONE

Jamais une guerre froide ne fut aussi chaude !

PC FUN :	418 F
BATTLE ZONE : ...	369 F*
TOTAL :	~~787~~ F
POUR VOUS : ..	489 F

ABONNEMENT PC FUN

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez ! 298 F

Battle zone

Un jeu de stratégie/action en 3D temps réel doté d'une interface diaboliquement géniale et d'une réalisation à faire pâlir le plus vaillant des quake-like. Allier l'action et la gestion tactique avec une telle maestria était difficile à imaginer avant Battlezone. Si le jeu est une réussite technologique, c'est encore plus un véritable coup de maître en matière de jouabilité. Battle zone est désormais LA référence du genre.

Note de la rédaction : 18/20

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°) + le jeu Battle Zone [BTZ] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Adresse ❑ professionnelle ❑ personnelle

NOM : ..... Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ expire fin ⌊_⌊_⌊_⌋

Date et signature (obligatoires) :

IMPORTANT : les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus.

F039C

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

ABONNEMENT PC FUN

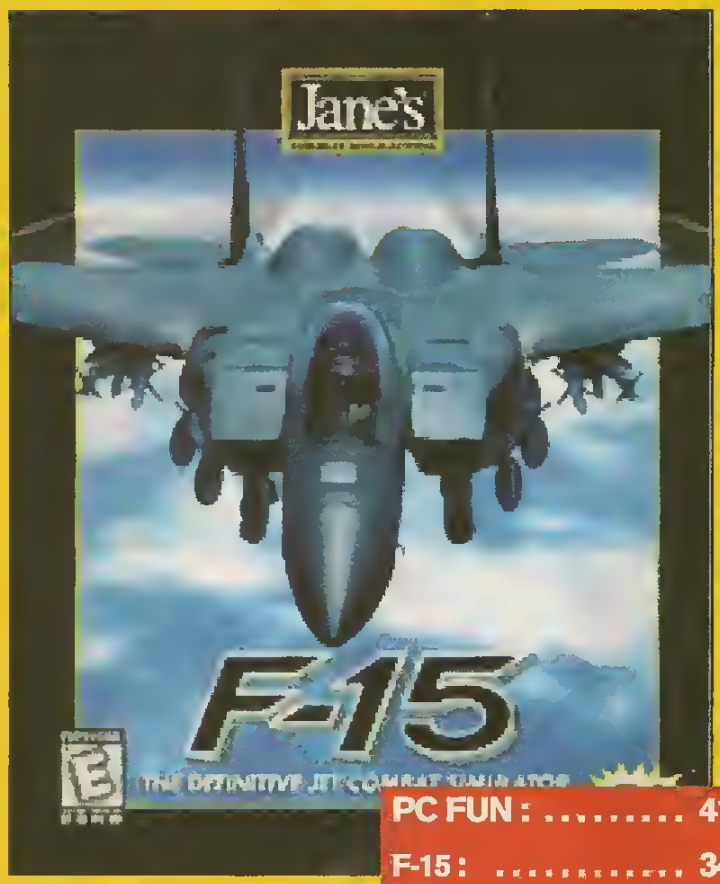
HARDWARE - CREATION - JEUX

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez 278 F

Redline Racer, la grande course de moto du moment : 10 circuits avec un mode reverse pour les parcourir à l'envers. Vous roulez à fond sur de petites routes sinueuses, dans une agréable campagne anglaise, avec des passages sablonneux et enneigés, des couchers de soleil, ou encore du brouillard. Mesurez-vous à vos adversaires, et de victoires en victoires, vous accéderez à de nouveaux circuits et des motos plus puissantes !

F-15
Bagdad cassé !



*F-15 vendu seul au prix de 349 FTTC

PC FUN :	418 F
F-15 :	349 F*
TOTAL :	~~767~~ F
POUR VOUS : ..	489 F

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78)

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°) + le jeu F-15 [F15] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

F039A

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Adresse ❑ professionnelle ❑ personnelle

NOM : ..... Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ expire fin ⌊_⌊_⌊_⌋

Date et signature (obligatoires) :

IMPORTANT : les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine Microfun.

Non, vous n'êtes pas dans caméra vidéo magazine. Vous êtes toujours dans *PC FUN* et nous contrôlons tout, ou presque. N'essayez donc pas de tourner la page. Les caméras dont nous allons vous entretenir ont en commun avec votre ordinateur le codage numérique des informations.
Il arrive même que les deux appareils communiquent. Ils préfigurent tous deux l'avenir de la vidéo. C'est pourquoi, nous abordons le sujet.
Par ailleurs, Le format DV (*Digital Video*) apporte quelques « plus » lors du traitement ou du montage du film. En effet, à l'inverse de la vidéo conventionnelle, une bande DV est reproductible à loisir sans aucune perte de qualité.

La caméra numérique Canon XL1

Sous cette appellation mystérieuse se cache la première caméra numérique professionnelle d'épaule à optique interchangeable. Le réalisateur a ainsi le choix entre un zoom 16x avec stabilisateur d'image basse fréquence, un grand angle 3x, à venir, et la gamme des optiques EF du système EOS. Disponible depuis le mois de mars, la XL1 est dotée d'un capteur tri-CCD de 1/3 de pouce et 320 000 pixels, d'un viseur 180 000 pixels débrayable pour le mode sportif et d'un boîtier monobloc en magnésium au look agréable. Côté son la «bête» n'est pas moins bien pourvue, puisqu'elle dispose, en effet, du son PCM en 12 ou 16 bits avec contrôle de réglage indépendant du canal gauche et droit.
Mais ce n'est pas tout. À cette pléthore d'options technologiques, s'ajoute une entrée DV, existant sur presque tous les appareils analogues, mais mis hors fonction pour raisons de surtaxes. Seul ombre au tableau, le prix de l'objet qui avoisine les 30 000 francs.

- Constructeur : Canon.
- Prix : environ 30 000 F.

Caméra et magnétoscope numériques de Sony

Il s'agit d'un ensemble (que l'on peut quand même acheter séparément) qui comprend une robuste caméra DV hight-tech, la DSR-PD1P, et d'un magnétoscope, le DSRM-E1P New, doté d'une entrée et d'une sortie DV, d'un écran LCD intégré et d'une table de montage. Tout ça est au format livre de poche. Ces merveilles devraient sortir en septembre à environ 17 000 francs pour la caméra et 20 000 francs pour le magnétoscope. Évidemment, ce n'est pas demain que nous aurons ces bijoux dans nos salons...

- Constructeur : Sony.
- Prix du Caméscope : environ 17 000 F.
- Prix du magnétoscope : environ 20 000 F.

Commandos, derrière les lignes ennemies

Silencieusement, une ombre vient de se glisser derrière la sentinelle. Encore deux pas et, avant même qu'elle ne s'en rende compte, le poignard du commando s'enfoncera dans sa gorge...

C'est à un genre de guerre très particulier que les développeurs espagnols de Pyros Studio vous invitent avec ce jeu d'action en 3D isométrique temps réel. À la tête d'une petite équipe très spécialisée, vous allez accomplir des actions de sabotage et de destruction variées dans le monde pittoresque de l'Europe occupée de la Seconde Guerre mondiale.

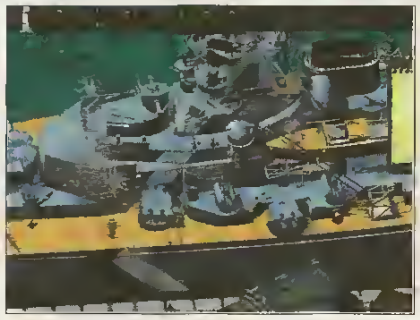
Tous les membres de votre commando possèdent des aptitudes qui, utilisées à tour de rôle et à bon escient, vous permettront de mener à bien les vingt-quatre missions proposées. Le tireur d'élite éliminera les sentinelles dont il est impossible de s'approcher, tandis que le plongeur profitera de l'arrivée d'un bateau pour s'introduire à l'intérieur du port où se trouve le Bismarck que votre équipe doit couler, etc.

La qualité graphique et l'animation sont excellentes. Les actions des personnages sont très réalistes. Attention au garde allemand qui s'arrête soudain pour fumer et regarder l'horizon dans une nouvelle direction ! Heureusement, il est possible de matérialiser la zone de vision des personnages. La zone en vue change alors de couleur et se déplace avec le personnage. Pour réussir une mission, une longue observation des zones surveillées par les sentinelles est d'ailleurs primordiale. Une option essentielle permet de diviser l'écran et de surveiller plusieurs endroits à la fois.

L'intelligence est de bon niveau, ainsi si un de vos commandos passe dans la neige et que celle-ci n'est pas recouverte au passage d'une patrouille ennemie, cette dernière donne l'alerte et part immédiatement à la poursuite des commandos. Vos hommes possèdent des aptitudes qui leur permettront néanmoins de se sortir de la plupart des situations. Le béret vert est un bourrin qui sera bien utile pour déplacer les sentinelles exécutées et les cacher à la vue de ses congénères, tandis que le résistant français possède la faculté de se faire passer pour un officier allemand s'il trouve l'uniforme adéquat. D'autres peuvent utiliser différents véhicules et actionner des armes lourdes et

> Éditeur Eidos.

> Sortie prévue juin 98.



du matériel ennemi en tout genre. Deux cents bâtiments différents ont été reconstitués avec beaucoup de soin et les terrains de jeux se situent en Norvège, en Afrique du Nord, en Normandie et sur le Rhin. Vous serez amené à détruire des installations vitales pour l'ennemi, plus d'ailleurs dans le style des S.A S que des commandos proprement dits, c'est-à-dire avec une équipe de moins de dix hommes.

La preview mise à notre disposition ne comprenait que six missions, mais toutes également passionnantes. Seule restriction pour tempérer notre enthousiasme, la spécialisation trop poussée de certains membres de l'équipe. Ainsi, un seul homme, celui qui est également plongeur, peut conduire le canot. Pas très réaliste... qu'il le conduise plus vite et avec plus de dextérité, passe encore, mais que les autres ne sachent pas le faire... piètre image des commandos ! Espérons que ce genre de détail soit corrigé dans la version finale et que la difficulté générale soit modulable, car le jeu actuel est difficile. Bon, nous avons tout de même joué plusieurs fois à chaque mission, car même après avoir réussi on se demande si, en passant à un autre endroit, à un autre moment avec un autre commando... Et on recommence avec le même intérêt. Bravo ! Et en plus, on pourra jouer en réseau...

1602

> Éditeurs
> Sunflowers/Infogrames

> Sortie prévue
> septembre 98.

Un jeu de construction, une simulation économique, un jeu de stratégie en temps réel : 1602, c'est tout cela à la fois.

Prenez 500 grammes de Sim City, *300 grammes de* Age of Empires *et saupoudrez le tout avec un zeste de* Civilisation, *et vous obtenez à peu près la recette de 1602. Fougueux conquérant avec un bateau et votre couteau, vous allez coloniser des terres australes. Une île souriante au soleil et hop un premier comptoir. Puis, à la* Sim City, *tracez les chemins, dessinez les plans de votre future capitale et implantez commerces et habitations. Si tout va bien, vos sujets se multiplieront et de jolies résidences feront leur apparition. Ensuite, il faut gérer les matières premières, occuper au mieux les sols et satisfaire les envies de vos sujets. Inévitablement, un autre conquérant vous barrera le chemin et alors, en temps réel, gérez bateaux, canons et bien sûr vos hommes pour une guerre sans merci.*

1602 est une drogue impitoyable. Plongez le nez dedans et vous n'en émergerez plus. L'équilibre du jeu est parfait. On garde un œil sur tout et, entre commerce, stratégie et construction, ce sont sans cesse de nouveaux défis. Avec des graphismes super « mimi » et une ergonomie sans faille, la réalisation soutient parfaitement l'esprit du jeu. L'évolution technologique reste très limitée et préserve ainsi ambiance et cohérence.

D'abord colons, vos habitants vont évoluer vers bourgeois, marchands et aristocrates. Cela se traduit par des habitations plus cossues et quelques nouvelles possibilités comme le travail de l'or ou la fabrication de canons. L'évolution est automatique et se fait en fonction de votre réussite qui doit être sans failles sur tous les plans. Il faudra satisfaire tous les besoins de vos citoyens en nourriture comme en produits manufacturés. Par ailleurs, un certain confort et une bonne croissance sont également nécessaires. Pas d'aristocrates sans thermes ! La partie belliqueuse se règle surtout sur l'eau avec vos sabres et vos canons. Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, il faudra trouver des fourberies et surtout pendant le combat, préserver votre propre flotte marchande. Sorti depuis deux mois en Allemagne, 1602 devrait envahir nos moniteurs en septembre.

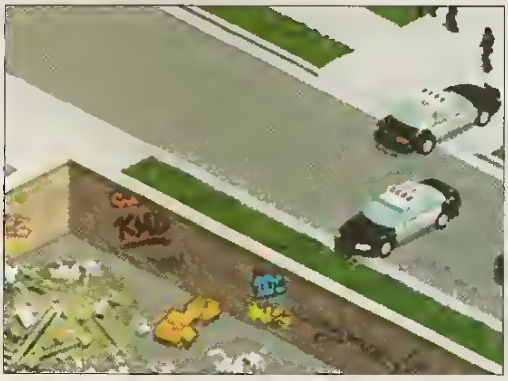
S.W.A.T. 2

Vous êtes plutôt flic ou plutôt terroriste ? Faites votre choix dans ce jeu de stratégie et d'action temps réels complexe et criant de vérité.

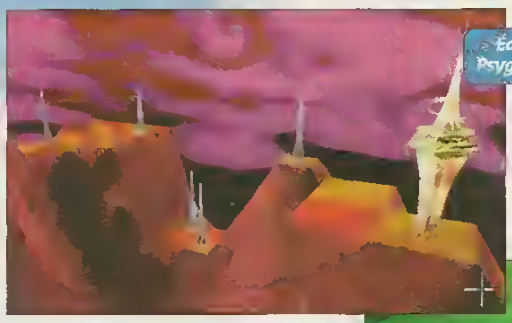
Après un premier épisode en vidéo, Police Quest S.W.A.T. *revient à un système plus classique avec une représentation isométrique qui n'est pas sans rappeler* Soldiers at War, *testé ce mois-ci. Riche, complexe, il assure un réalisme qui n'a jamais fait défaut à la série (les plus anciens se souviendront des rapports à remplir en trois exemplaires dans les premiers jeux d'aventure* Police Quest*), tout en offrant un jeu d'action stratégique stressant à souhait.*

▶ Sortie prévue juillet 1998.

Dirigez les groupes d'intervention des forces de l'ordre à l'assaut des terroristes, ou, plus drôle, incarnez lesdits terroristes, et prenez des civils en otage, organisez des attentats, etc. La richesse des actions disponibles est servie par une interface simple à base d'icônes, et les stratégies d'action sont nombreuses. La gestion des équipes est elle aussi très pointue, avec un équipement monstrueux. Bref, tout ça annonce un jeu intelligent, stressant et qui risque de mériter d'être considéré comme une vraie simulation policière !



Sentinel Returns



Éditeur Psygnosis.

Sortie prévue juillet 1998.

Eh ! Les vieux joueurs ! Vous vous souvenez de l'étrange et envoûtant Sentinel, qui hantait vos ordinateurs 8 bits ? Ben c'est reparti pour un tour !

Combien de joueurs de la première heure se sont arrachés les cheveux sur Sentinel, *le célèbre jeu de réflexion de Geoff Crammond (à qui l'on doit aussi, entre autres,* Stunt Car Racer *et les deux* F1 Grand Prix*) ? Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, rappelons-en le principe. Partant du niveau le plus bas de la carte 3D, vous devez phagocyter la sentinelle, trônant sur les hauteurs, en vous approchant de façon à ce qu'elle ne vous repère pas, tout en récupérant suffisamment d'énergie en absorbant des arbres. Vous vous déplacez en utilisant de l'énergie pour créer des socles et des robots stationnaires dans lesquels vous vous transférez afin d'approcher l'ennemi. S'il vous repère, il absorbe votre énergie. Aussi devrez-vous observer son mouvement, et récupérer le plus d'énergie possible (en absorbant les arbres à votre portée et en récupérant les socles et robots que vous avez créés) afin d'être le premier à annihiler l'autre.*

Sentinel Returns *reprend le même principe, dans un monde accéléré 3D, sobre et envoûtant et ce pour plus de 600 niveaux, rythmés par la musique de John Carpenter (le réalisateur de* Halloween, Prince des ténèbres, L'Antre de la folie *et de* Vampires*). Si le principe du jeu est simple, les quelque 600 niveaux du jeu sont de nouveaux défis complexes, à la difficulté croissante, et toujours stressants. La magie de* Sentinel *risque de fonctionner une fois encore, et de captiver les joueurs qui pourront, dans* Sentinel Returns, *s'affronter en Multijoueur (sur un nombre infini de cartes, générées par suite de caractères), afin d'être le premier à phagocyter la sentinelle*

Attention ! Ce jeu est à déconseiller aux nerveux et autres claustrophobes... Écoutez chaque murmure, scrutez chaque recoin, redoutez le retour de la sentinelle : sa résurrection est proche... Et une fois que vous l'aurez rencontrée, il vous sera difficile de vous en détacher.

X-Com Interceptor

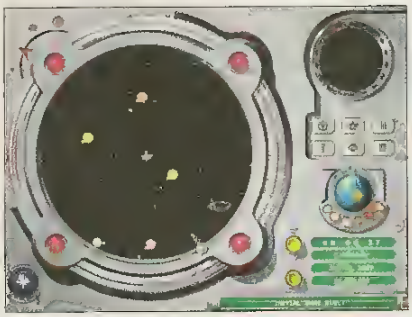
Bien qu'ils se soient faits torcher lors des trois précédents X-Com, les aliens reviennent à la charge. Cette fois-ci, ne les laissez pas débarquer !

Alors que les trois premiers épisodes de la série X-Com *(*U.F.O, Terror from the Deep *et* Apocalypse*) avaient réussi à captiver les joueurs grâce à l'excellent mélange de gestion économique et de stratégie,* X-Com Interceptor *prend tout le monde à contre-pied en remplaçant la stratégie (les escouades de soldats combattant au sol) par l'action spatiale ! Si le système d'installation et de gestion de bases, de recherche et d'équipement reste plus ou moins le même, vous ne dirigez plus de simples soldats, mais bien des vaisseaux spatiaux.*

Les missions lorgnent du côté d'un Wing Commander IV, *en 3D*

Éditeur : Electronic Arts. Sortie prévue : juillet 1998.

temps réel accéléré, avec un système de pilotage tellement inspiré du jeu de Origin qu'il lui ressemble comme deux gouttes d'eau. La réalisation impeccable du jeu, sa durée de vie qui s'annonce importante ainsi qu'un mode Multijoueur bienvenu, augurent un jeu de gestion et d'action de haut niveau, qui saura certainement être aussi convaincant que ses prédécesseurs, malgré une optique de jeu différente.



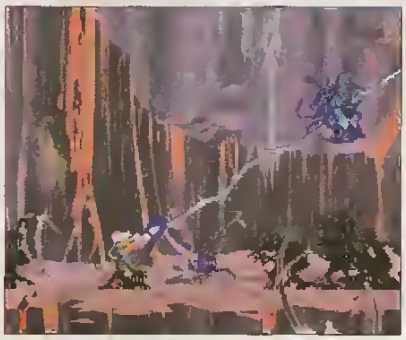
Diablo II

Le retour du plus célèbre jeu de «portes-monstres-trésors» s'amorce ! L'univers de Diablo s'agrandit, pour le plus grand plaisir des fanas de médiéval-fantastique.

Huit classes de personnages (dont des amazones, des nécromanciens et des paladins), et un univers de jeu quatre fois plus grand que celui de Diablo *ne sont que quelques éléments originaux que Blizzard a apporté à cette suite. Si le jeu garde les principes qui ont fait le succès du premier épisode, les graphismes ont été améliorés (les personnages sont plus grands, leur apparence se modifie suivant les objets portés, la gestion des lumières et des angles de vue s'est affinée). En plus des points d'expérience classiques, gagnés à chaque niveau pour améliorer les compétences de base,* Diablo II *offre la possibilité d'acquérir de nouvelles aptitudes spécifiques à chaque classe de personnage, pour différents types d'attaque, par exemple. Le système de quêtes a été revu, pour plus de réalisme et d'implication dans le scénario, et le jeu Multijoueur sur Battle.net, fort critiqué pour* Diablo *à cause de joueurs peu fréquentables, a été revu pour plus de souplesse et de sécurité. Bref, fourbissez vos armes, les monstres vont encore s'en prendre plein la gueule !*

▷ Éditeur Blizzard. ▷ Sortie prévue hiver 98/99.

Heart of Darkness



J'hallucine ! Ça fait quatre ans qu'on en parle ! Plus personne n'y croyait et pourtant, cette fois, c'est sûr : il arrive très bientôt !

▷ Éditeur Infogrames. ▷ Sortie prévue juillet 1998.

On pensait que le jeu de Éric Chahi et de son équipe Amazing Studio avait définitivement disparu de la surface de la Terre et pouf ! Il ressurgit sur PC et PlayStation pour cet été Heart of Darkness *s'annonce comme le digne successeur de* Another World, *le jeu qui fit le succès international du p'tit Français : un jeu de plates-formes où chaque tableau est une véritable énigme, qui vous amènera à mourir plusieurs fois avant d'être résolue*

Inventif, superbe (malgré une résolution VGA 256 couleurs), servi par des séquences cinématiques dynamiques et fort bien intégrées au jeu, Heart of Darkness *vous met dans la peau d'un jeune garçon parti rechercher son chien dans un monde parallèle où monstres gluants côtoient de sympathiques bestiales semblant sortir du* Muppet Show. *Après* Bermuda Syndrome *et* Oddworld, *les joueurs férus d'action-réflexion vont avoir un nouveau défi à relever, et pouvoir trépasser des centaines de fois. Masochistes, préparez-vous !*

The X-Files

Vous croyez vraiment que la vérité est ailleurs que sur votre PC ? Hé ben NON! Mulder et Scully arrivent dessus avec leur chargement de conspirations et d'extraterrestres.

Avec les acteurs de la série, réalisé par son créateur, Chris Carter, X-Files, le jeu, réussit à imposer d'emblée l'ambiance de la série télévisée. Vous incarnez un jeune agent du FBI enquêtant sur la disparition évidemment troublante des investigateurs vedettes. Entièrement en vidéo (de qualité grâce à l'utilisation de Quicktime 3*), X-files réussit cependant à ne pas perdre en intérêt ludique, grâce à une aventure difficile, imprégnée à souhait de l'univers de la série. Le scénario travaillé et les séquences d'action venant ponctuer l'enquête servent un jeu qui, par certains côtés, n'est pas sans rappeler un* Spycraft *ou un* Gabriel Knight 2. *Il eut été pourtant facile d'utiliser la licence pour faire un jeu bâclé et insipide qui aurait de toute façon attiré les très nombreux mordus de la série, mais il semblerait que X-Files soit un vrai jeu soigné, qui risque de séduire un public autre que les amoureux de Gillian Anderson..., ou de David Duchovny*

> Editeur Fox Interactive.

> Sortie prévue juillet 1998.

...OU BIEN DES DEUX ?

COMMANDOS

DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

LE PREMIER JEU DE TACTIQUE ET D'ACTION !

EIDOS

PC CD

EIDOS INTERACTIVE PRESENTE

EIDOS

PYRO

LE GRAND JEU CONCOURS

COMMANDOS

DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

UNE SUPER-PRODUCTION PYRO STUDIOS

GAGNEZ

UNE JEEP DE COLLECTION* AINSI QUE DE NOMBREUX AUTRES LOTS...

COMMANDOS

COMMANDOS

COMMANDOS

GRAND TIRAGE DÉBUT AOÛT

QUESTIONS

1/ DANS COMMANDOS, LE NOMBRE DE SOLDATS EST :
A/ trois - B/ six - C/ douze

2/ DE QUELLE VILLE ESPAGNOLE SONT ORIGINAIRES LES DÉVELOPPEURS DU JEU :
A/ Madrid - B/ Barcelone - C/ Alicante

3/ QUELS SONT LES 4 GRANDS THÉATRES D'OPÉRATIONS DE COMMANDOS?

QUESTION SUBSIDIAIRE
4/ DANS LE JEU, QUEL EST LE GRADE, LA NATIONALITÉ ET LE NOM DU BERET VERT ?

DOTATION DES PRIX

1er prix : 1 jeep de collection, 1 Jeu Commandos, 1 Tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 2ème au 10ème prix : 1 Jeu Commandos, 1 Tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 11ème au 21ème prix : 1 Jeu Eidos, 1 Tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 22ème au 32ème prix : 1 Jeu Eidos, 1 mug.
Du 33ème au 113ème prix : 1 Jeu Eidos

LE PREMIER JEU DE TACTIQUE ET D'ACTION !

EIDOS

PYRO

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier libre) avant le 31 juillet 1998 inclus (le cachet de la poste faisant foi) à, Concours PRESSIMAGE/COMMANDOS 5-7 rue RASPAIL 93108 Montreuil Cedex

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : ..... Ville : .....
Code Postal : .....

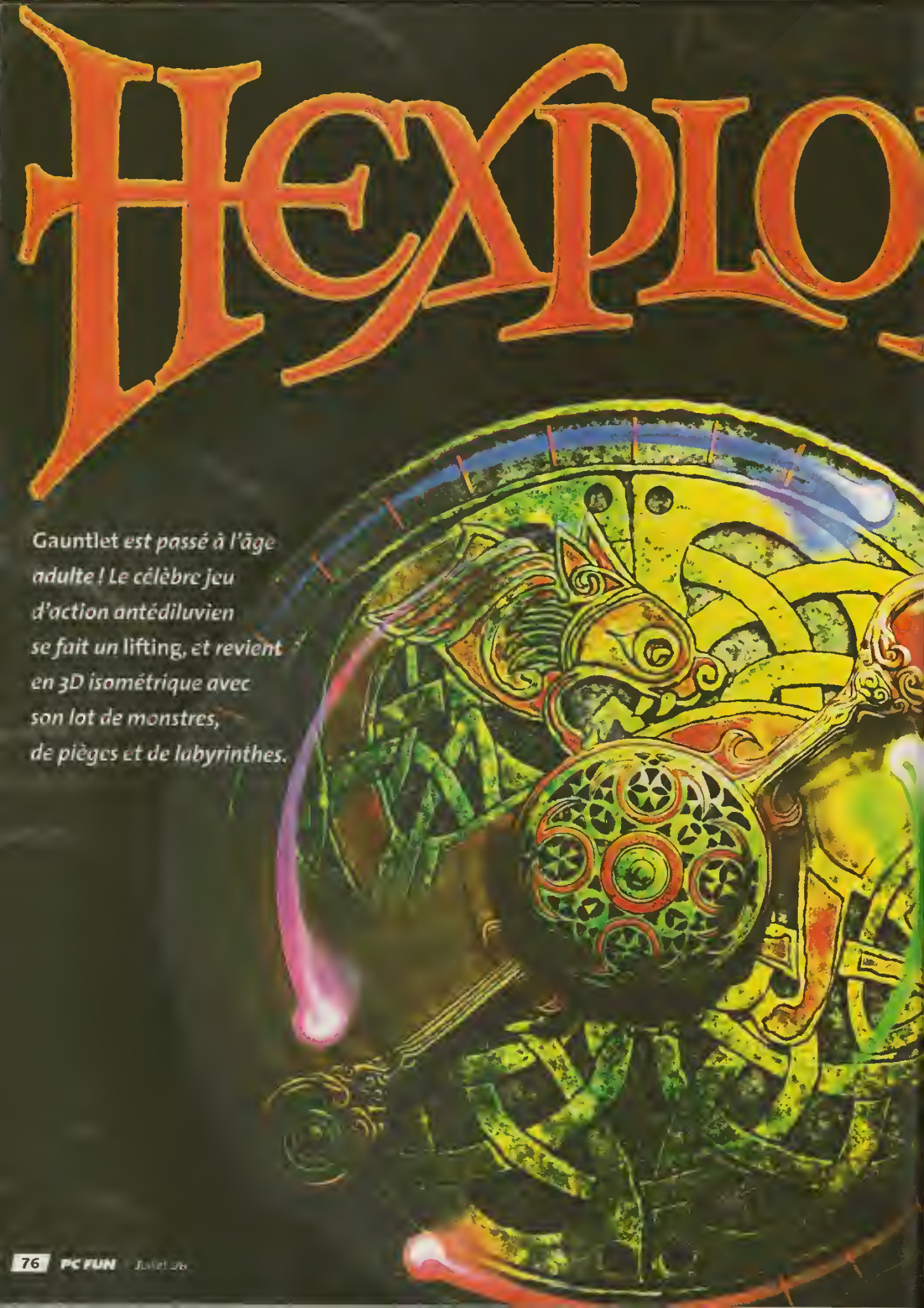
Réponses aux questions (cocher la case correspondante)

1. A ☐ B ☐ C ☐
2. A ☐ B ☐ C ☐
3. .....
4. .....

EXTRAIT DU REGLEMENT

Eidos Interactive Pyro Studios organisent un jeu/concours sans obligation d'achat. Le règlement complet est déposé chez Maître Venezia Huissier de justice, 15 130 avenue Charles de Gaulle 92200 Neuilly sur Seine. Ce règlement est disponible sur simple demande par courrier au Concours Pressimage Commandos 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. Un seul bulletin par personne sera autorisé seuls seront pris en compte et participeront au tirage au sort les bulletins comportant les réponses exactes aux 4 questions. Les bulletins envoyés sur coupon ou papier libre dûment affranchi avant le 31 Juillet 1998 le cachet de la poste faisant foi (remboursement des frais d'envoi sur simple demande à l'adresse du jeu)

HEXPLO



Gauntlet est passé à l'âge adulte ! Le célèbre jeu d'action antédiluvien se fait un lifting, et revient en 3D isométrique avec son lot de monstres, de pièges et de labyrinthes.

UN MYTHE RENAÎT

Par David Choquet

AU cœur du désert, juchés sur une dune baignée de soleil, quatre personnages dépareillés observent une troupe d'Orcs s'égayant dans une oasis.

— Crackin des Bois, archer : *« Bon. On fait quoi ? »*

— Grochip, barbare : *« On leur pète la gueule. Moi soif. »*

— Rolandalf, magicien : *« Envie de pipi. »*

— Kâh, aventurier : *« Bien. On les attaque, et après on verra. Crackin, tu leur balances des flèches d'ici. Rolandalf, prépare tes boules. Non, pas celles-là, celles en feu. Grochip, Rolandalf va lancer sur toi un sort d'invisibilité qui te permettra de les approcher subrepticement afin des les frapper par surprise »*

— Grochip : *« Quoi ? »*

— Kâh : *«... Bon. Attaque-les quand...»*

— Grochip : *« Ah ouais, ah ouais, ah ouais ! TCHAARGE ! »*

Grochip dévale la dune en faisant tournoyer sa hache à deux mains, prenant tout le monde par surprise, alliés et ennemis. Un Orc sursaute, glisse, et tombe la tête la première dans l'eau. Un autre, qui perfectionnait son bronzage intégral, se cache le sexe avec les mains. Certains Orcs, ayant déjà compris ce qui se passait, courent vers leurs armes. Kâh peste contre la « spontanéité » de Grochip. Crakin des Bois fait tomber son carquois, qui dévale la dune en semant ses flèches, alors que Rolandalf tente vainement de lancer son sort d'invisibilité sur Grochip, en sautant d'un pied sur l'autre, gêné par sa vessie menaçant d'exploser.

Soudain, une aura rose magique entoure Rolandalf, signe du lancement imminent d'un sort. Une boule plasmique naît du néant, et fuse vers Grochip, qui est touché de plein fouet. Sa silhouette semble se décomposer, se modifier, s'évaporer... pour réapparaître, complètement modifiée. Ses courts cheveux noirs sont devenus longs, blonds, et soyeux. Ses traits durs, coupés au couteau se sont affinés, féminisés. Ses pectoraux puissants ont disparu, remplacés par une opulente poitrine féminine. Ses jambes musculeuses ont pris un galbe parfait. Bref, le barbare est devenu un vrai canon de beauté féminine. Devant cette étrange apparition, tous, humains et Orcs survivants, se figent, abasourdis. Puis tous, à part Rolandalf et sa pauvre victime, se mettent à rire à gorge déployée.

Ne prenez pas de gants avec les monstres.

- **Genre** action-aventure.
- **Éditeur** Ocean.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 400 F.
- **Notre config. conseillée** Pentium 120, 32 Mo de RAM.
- **Multijoueur** oui (jusqu'à 4).

● Bon... euh... Là, je crois que je vais chercher les interrupteurs des pièges...

— Rolandalf : *« Oups. J'ai dû me planter dans la formule. Il faut dire que se concentrer avec une telle envie d'uriner... »*

— Grochip : *« Beuh ? A pu muscles ? Rhâââ ! Con de magot ! Mais ça va pas m'empêcher de tuer les Orcs restants ! Ben quoi ? Ils sont tous morts de rire ! ! ! »*

— Crakin (pouffant encore, les larmes aux yeux) : *« Bizarre, cette troupe d'Orcs en plein désert... Il doit y avoir un souterrain dans le coin, menant peut-être à ce donjon mythique que nous cherchons depuis des lunes. Fouillons, mes amis. »*

— Rolandalf (se faisant étrangler par Grochip) : *« Gargggglll. Mais euh... Re-gargllll... Le sort est éphémère, Grochip. Gargll encore »*

— Grochip : *« Rends-moi mes muscles ! ! ! »*

— Rolandalf : *« Gargllll. Tu redeviendras toi-même dans quelques jours. Gargllll... »*

— Grochip (serrant plus fort) : *« DES JOURS ? ? ? »*

— Crackin : *« Bon, arrêtez de jouer, tous les deux. Kâh, j'ai trouvé un mécanisme complexe sous le sable, là. C'est ton rayon... »*

— Kâh (s'approchant) : *« Ah ! Une machine à décortiquer ! J'aime ! »*

— Crackin : *« Fais pas comme la dernière fois, s'il te plaît. »*

— Kâh : *« Quoi ? C'était pas ma faute ! C'était pas un piège* plug and play*! »*

Kâh manipule l'étrange mécanisme quelques secondes, puis fait une pause. Reprend quelques minutes, puis se repose. Se remet au travail une poignée d'heures...

(Trois jours plus tard.)

— Grochip (faisant POUF ! dans un nuage

● Déconnez pas, les mecs ! On est du même bord !

● Les fantômes de Hexplore ressemblent comme deux gouttes de sang à ceux de Gauntlet, et sortent aussi de générateurs...

"Pro:foot Contest 98 est un cocktail idéal d'action et de réalisme" **PlayStation Magazine** / Avril 98

"Pro:foot Contest 98 est un jeu plein d'innovations et de trouvailles qui inaugure la prochaine génération de jeux de foot" **Consoles +** / Avril 98

"Les textures et les animations sont plus richesse exemplaire" **Playmag** / Avril 98

PRO:FOOT™

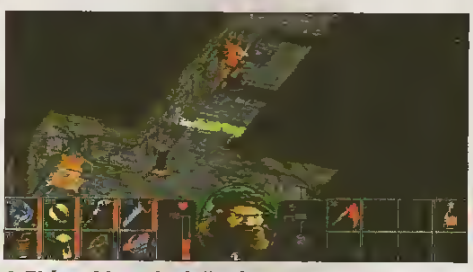
CONTEST:98

"LE FOOT SUR LE TERRAIN PAS À LA TÉLÉ..." **Didier Deschamps**

plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion

● Papotez avec tout le monde, vous glanerez des indices parfois fort utiles, et peut-être vous proposera-t-on même une petite quête supplémentaire.

● Ouarf ! Grotesques ! Deux-trois loups rachitiques qui s'attaquent à mes aventuriers armés jusqu'aux dents. On va rire...



● Et hop ! Vers la dalle d'interruption de piège. Si certains interrupteurs sont proches des pièges correspondants, d'autres sont planqués à l'autre bout de la carte.

de fumée, puis réapparaissant sous sa forme originale) : *« Mes muscles ! Graahhh ! Pouvoir retaper des monstres ! »*

— Kâh (appuyant sur le dernier bouton de la machine, gravé d'un ON) : *« Tiens ? Et si c'était ça ? »*

Avec un cliquetis discret, le mécanisme se met en marche, découvrant une dalle pivotante cachée aux abords de la mare. Un escalier de pierre descend dans les profondeurs de la terre.

— Rolandalf : *« Youpi ! On a trouvé l'entrée du temple de Grôssain ! Courage, mes amis ! Au fond de ce couloir se trouve l'unique exemplaire du livre de Playmagicien, avec tout plein d'images de jeunes disciples féminines toutes nutes ! »*

— Crackin : *« Attends, là... Y'a que ça, là-dedans ? »*

— Rolandalf : *« Bah voui. »*

— Kâh : *« T'es en train de nous dire qu'on a fait tout ce chemin pour un livre d'images de filles dénudées ? »*

● Ah ben tiens, le voilà, le livre de Playmagicien.

— Rolandalf : *« Bah voui. Super, non ? »*

...

— Crackin : *« Grochip ? Attaque ! »*

— Rolandalf : *« Non ! Déconnez pas les mecs ! C'est qu'un jeu ! C'est* Hexplore *! »*

À première vue, *Hexplore* est fort peu séduisant : les graphismes en 3D isométrique, assez peu flamboyants, s'expliquent par la possibilité de faire effectuer une rotation totale sur 360 degrés à la vue du jeu, permettant ainsi de débusquer les objets cachés et les passages secrets. Le jeu est divisé en niveaux, eux-mêmes partagés en plusieurs cartes. Les animations des personnages sont assez simples et le tout manque graphiquement franchement de finesse. Et pourtant, après quelques minutes, on se laisse envoûter...

L'interface simplissime fonctionne entièrement à la souris. Mouvements, attaques, utilisation de l'inventaire, etc., se gèrent avec une grande facilité, autorisant le joueur à se concentrer sur la gestion de son équipe.

Si vous ne dirigiez qu'un seul personnage dans *Gauntlet*, vous devrez gérer simultanément les quatre personnages de votre équipe dans *Hexplore*. Vous devrez avoir un représentant de chaque classe de personnage (archer, magicien, aventurier et barbare) afin d'avancer dans le jeu, certains lieux n'étant accessibles que grâce à l'utilisation des compétences de chaque personnage. Vous pourrez ainsi les diriger en groupe ou séparément, pouvant les envoyer à n'importe quel endroit accessible du niveau. Cependant, vous vous apercevrez rapidement que l'union fait non seulement la force, mais aussi est essentielle à la survie. En dehors de l'expérience et de quelques objets génériques (telles les potions de vie), vos équipiers ne s'entre-déchireront pas afin de

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo jouable sur le CD ROM n°1.

● **Agressez un monstre, et il alertera ses petits copains. Le bon côté de la chose, c'est que les bonus d'expérience seront regroupés...**

C'est pas beau, mais c'est rigolo !

récupérer les armes découvertes, ces dernières étant toutes dédiées à une unique classe de personnage.
La récupération des points d'expérience atteint un maximum à chaque niveau de jeu. Les personnages ne changent de niveau d'expérience qu'à des moments bien spécifiques (lors des changements de niveau de jeu). Si vous explorez bien l'ensemble des cartes, et tuez suffisamment d'ennemis, tous vos équipiers changeront ainsi de niveau de compétence. Quant à la mort, elle n'est pas inéluctable. Un personnage tué disperse son équipement sur le lieu de son trépas, devient un fantôme, et peut être ressuscité en se positionnant sur une dalle de résurrection, que l'on peut trouver sur près de la moitié des cartes. Le problème reste la récupération du matériel : si le personnage a été tué, il y a de très fortes chances que ses assassins l'attendent à proximité de son équipement perdu.
Tout cela ne serait que sympathiquement défoulant si le jeu s'arrêtait à une bête succession de portes, de monstres et de trésors, à l'instar d'un *Diablo*. Mais *Hexplore* va heureusement un petit peu plus loin que le jeu de Blizzard, non seulement par la plus grande variété des environnements disponibles, mais aussi par la plus grande complexité des pièges, l'existence de nombreux lieux secrets, et un environnement scénaristique travaillé : des quêtes optionnelles sont proposées (gratifiant le joueur d'indices intéressants, d'or supplémentaire ou d'objets rares). Vous pourrez explorer des lieux inoffensifs tels que des villages, où vous pourrez discuter avec des personnages non-joueurs, et même louer les services de nouveaux aventuriers, parfois plus puissants que ceux déjà à votre solde. N'ayez alors aucun remord : récupérez l'inventaire du plus faible, virez-le, et engagez le nouveau venu.
Mêlant beaucoup d'action, un peu d'aventure et un soupçon de stratégie, doté d'une grande durée de vie, *Hexplore* aurait pu écraser son concurrent *Diablo* si un plus grand soin avait été apporté à la réalisation graphique. Le Multijoueur n'est vraiment intéressant qu'à quatre, chaque joueur dirigeant un seul personnage (en dessous de quatre joueurs, certains devront diriger plusieurs aventuriers). *Hexplore* est intelligemment défoulant et réussit à ne pas être trop répétitif, grâce à l'architecture bien faite de ses nombreux niveaux. ■

Et les autres...

Impossible de passer à côté de *Diablo*, de Blizzard, sur un principe similaire d'exploration de donjons et de combats avec des hordes de monstres. S'il est graphiquement plus réussi, la variété des environnements explorés, des énigmes et des pièges rencontrés est moins grande que celle de *Hexplore*. En attendant *Diablo 2*, *Hexplore* surclasse son concurrent, en terme d'intérêt de jeu et malgré ses graphismes quelque peu dépassés.

L'avis de Chipster — 16

[illegible]

L'avis de Cracker

[illegible]

Dans l'univers légendaire d'ICARUS, vous serez confronté aux nombreux dieux maléfiques que vous réserve Ercanet, le maître suprême des ténèbres. En tant que Droiyan, vous disposez pour vous défendre de diverses stratégies ingénieuses, d'armes sophistiquées et de magies célestes. Transformez-vous en dieu et sauvez le monde humain et ses âmes innocentes pour que Justice soit faite.

DROIYAN

C/S : WINDOWS 95
CPU : Pentium 75 ou plus
RAM : 16M ou plus
VGA : Carte vidéo qui soutient plus de Direct X3.0
CD-ROM : 4X ou plus
SOUND : Carte son compatible avec Windows 95

1984 Distribution en France par CROSS COMMUNICATION. Produit par KRGSOFT.

DROIYANA

LA LEGENDE CONTINUE...

DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

Une haute résolution graphique(640X480)
Environnement totalement 3D
Système d'évolution des compétences pour chaque personnage.

Sortie en France
le 10 juin

CROSS COMMUNICATION 72 QUAI LOUIS BLERIOT 75016 PARIS
TEL : 0142155019 FAX : 0140507297

CROSS
COMMUNICATION

UNE BELLE TRONCHE DE QUAKE

Par Duke 4Ever

Ça y est ? Ils nous l'ont bien peaufiné, leur jeu, chez Epic ? Booooon. Bien. Alors, allons-nous avoir la confirmation de ce que toutes les rumeurs affirment, à savoir que* Unreal *va détrôner* Quake II *? Insoutenable suspense...

- **Genre**
bo quake-like.
- **Éditeur**
GT Interactive.
- **Langue**
anglaise.
- **Prix**
moins de 400 F.
- **Notre config. conseillée**
Pentium 200, 32 Mo de RAM, carte 3Dfx ou Power VR.
- **Multijoueur**
« œuf corse ».

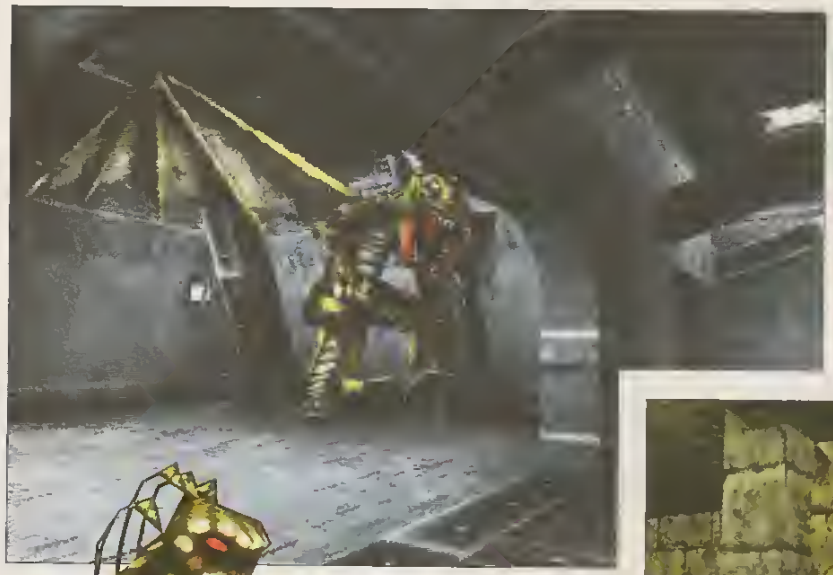
JE lui avais dit, au pilote : « Quand c'est pas noir avec des petits points brillants, tu fonces pas dessus avec ton vaisseau. » Conséquence logique de l'approche de la planète qui se trouvait sur le chemin : croûtage du vaisseau. Tout le monde mort. Ou disparu. Sauf moi, bien vivant, et décidé à le rester. J'irais même jusqu'à dire, motivé comme un col blanc japonais dans son entreprise. Ma motivation ? La même que E.T. : rentrer maison.

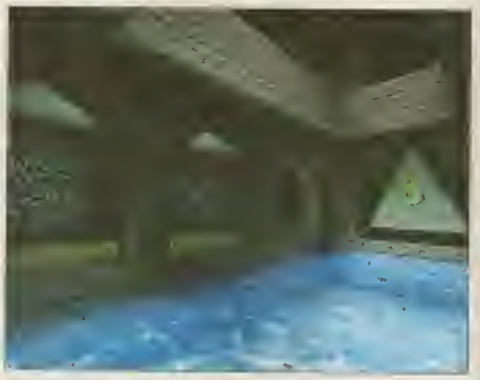
Lors du passage en atmosphère, les scanners du vaisseau ont détecté des constructions sur cette planète. Qui dit bâtiments dit civilisation évoluée et sous-entend : possibilité de trouver tout ce qu'il faut pour faire un vaisseau pour rentrer chez soi. Certes, d'aucuns diront que j'extrapole, mais il faut rester positif. Et pour être hyperpositif, mieux vaut ne pas lâcher son arme. Allez... j'ai mon laser, mes rations de survie Tagada. Tout ce qu'il faut pour explorer un monde étraaaaaaaaange (écho... écho... écho...). Je sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que mon excursion ne sera pas de tout repos. Cette planète ressemble à un monde de jeu d'action en 3D subjective...

Si le principe du jeu n'a rien d'exceptionnel, *Unreal* n'étant, après tout, qu'un ixième *quake-like*, sa réalisation ébouriffante fait exploser tous les repères du genre. Les personnages sont superbement modélisés, excellemment texturés et intelligemment animés (parfois même avec des *morphings* de *meshes*), et hantent des décors à l'architecture travaillée, cohérente et variée, réservant nombre de surprises et d'idées originales, amenant un soupçon de réflexion dans ce type de jeu la plupart du temps très rentre-dedans. Des pièges peuvent surgir à tout moment, fort bien camouflés dans le décor (hachoirs géants se déclenchant sur votre passage, salles piégées aux portes se refermant, alors que la lumière s'éteint et que des pas de course approchent, rythmés par des grognements annonciateurs de grosse bestiole méchante, assoiffée de sang,

● **La taille de son cerveau étant inversement proportionnelle à celle de ses muscles, c'est un cerbère débile.**

● Les rapides monstres volants vont vous faire tourner la tête, tant ils sont difficiles à viser.





● Déjà, sur l'image, c'est beau. Mais quand ça bouge en glougloutant, c'est encore mieux.

● Le haut, ça fait Schwarzy, le bas, moins déjà...

certainement nourrie au yaourt à 0 % de matières grasses depuis des semaines, et heureuse de se mettre un joueur consistant sous la dent ; fin de la parenthèse. Respirez), des objets autres que clés et interrupteurs à utiliser (comme des traducteurs de langue extraterrestre, par exemple, et d'autres petites innovations qui étoffent quelque peu l'aventure, malgré le fait que cette dernière repose sur un scénario des plus minces).

La débauche visuelle et l'intérêt des niveaux de jeu n'auraient qu'un intérêt limité si les adversaires étaient apathiques ou stupidement bourrins. Rassurez-vous (ou plutôt, inquiétez-vous) : l'intelligence artificielle des autochtones est dans la plupart des cas bien plus évoluée que celles auxquelles nous ont habitués les autres jeux du genre, s'éloignant du syndrome « moi-vois, moi-fonce pour tuer, bave aux lèvres et cerveau dans le placard ».

S'il est vrai que depuis quelque temps, cette attitude tend à disparaître (dans *Quake II*, par exemple), l'intelligence artificielle de *Unreal* va encore plus loin. *Primo*, les monstres ont une vie privée, et ne se réveillent pas que lorsque vous vous trouvez à proximité. Si vous êtes discret, vous pouvez les surprendre en train de vaquer à leurs occupations : se curer l'orifice nasal, jouer aux cartes, se prendre pour des majorettes, etc.

● Tous les individus du jeu ne sont pas belliqueux. Ce laideron qui se prend pour le penseur de Rodin en est un exemple.

Lorsque le contact est établi, plusieurs cas de figure peuvent se présenter. 1-Vous êtes repéré, et pas lui. Suivant sa force et son instinct, il va soit tenter de vous attaquer par derrière, soit s'enfuir, soit chercher des copains. 2-Vous l'avez dans votre ligne de mire, et il en est inconscient. Proutch. 3-Si vous ne l'avez pas attaqué comme un bourrin, qu'il vous a repéré, et qu'il n'attaque pas ni ne fuit, c'est peut-être un des individus pacifiques du jeu, qui pourra accessoirement vous aider. Rengainez votre arme.

Enfin : vos armes, l'arsenal de *Unreal* étant bien entendu varié et redoutable comme il se doit d'être dans ce type de jeu. La plupart peuvent d'ailleurs être utilisées de deux façons, ou être modifiées pour encore plus de destruction ! Certaines armes ont d'ailleurs une utilisation bien particulière, tel le lance-shuriken, dont les projectiles peuvent être dirigés à distance.

L'intelligence artificielle n'est pas identique pour tous les monstres d'une même race. À chaque monstre peut être assignée une intelligence et un *modus operandi* spécifique. Ça rompt la routine... Bref, sans pour autant révolutionner le genre, *Unreal* sublime le *quake-like* graphiquement, dans des lieux variés et bien structurés, hantés par

Le quake-like *de l'esthète.*

● **Sans carte 3D, en mode fenêtré, le jeu reste correct..., du moins si vous avez un GROS PC avec BEAUCOUP de RAM.**

des monstres dotés d'un semblant de vie qui impose une ambiance réelle au jeu.

Pour ses développeurs, *Unreal* n'est qu'un exemple (ô combien réussi) de l'éditeur du jeu, fourni avec. Ce dernier permet à quiconque se penchant un peu sérieusement dessus, de créer ses propres niveaux, modifier à loisir la taille, les textures et l'intelligence des monstres, bref : de faire son propre jeu d'action 3D subjective, sans notion de programmation. La souplesse et la richesse de l'interface autorisent l'utilisateur à se concentrer sur l'architecture de ses niveaux.

En allant au-delà du jeu, il n'est pas trop osé de prédire bien des utilisations possibles à l'éditeur de *Unreal*. Par exemple, créer une page Web en 3D temps réel avec l'éditeur du jeu, au cœur de laquelle les visiteurs pourront se balader et voir vos images ou messages sur les murs, envoyer des *e-mails* en actionnant une boîte à lettres modélisées, et surtout, se rencontrer virtuellement dans l'équivalent d'un VRML, bien plus agréable à regarder que ceux qui peuvent actuellement exister sur le marché. D'autant plus que chacun pourra créer son propre VRML en quelques heures, avec l'éditeur du jeu...

Mais restons pour l'instant dans une utilisation plus ludiquement terre à terre, avec le jeu en réseau *via* Internet qui se trouvera rapidement doté d'un nombre incalculable de nouveaux niveaux, créés par les utilisateurs. Les serveurs de jeu seront interconnectés, et il vous sera possible de vous téléporter sciemment, ou au hasard, d'un jeu à l'autre, sans trop de risque de *lags*, les serveurs surveillant la latence de votre connexion vers les différents serveurs. Bref, ça va bourriner sévèrement sur le Net ! Pour les pauvres en multijoueur sur réseau local ou pire encore en Null Modem, ça reste rapide, varié avec des tas de fourberies possibles. Si en plus vous modifiez les niveaux avec l'éditeur, genre « je rajoute une arme, j'enlève une caisse », on frôle le carrément bien. Quant à la configuration nécessaire pour y jouer, c'est aussi du standard pour un *quake-like*. Un Pentium 166, 32 voire 64 Mo de RAM et une carte accélératrice « troudufux », seront la panoplie du *unrealiste* de base. Pour ceux qui ont une carte *Direct3D*, faudra attendre un *patch* un peu plus tard. Ils ont mis deux ans pour faire le jeu, espérons que ce sera plus rapide. ■

● **L'éditeur de Unreal est à coup sûr l'élément le plus remarquable du jeu. Facile d'utilisation et riche, tout un chacun pourra l'utiliser pour se lancer dans l'architecture virtuelle.**

Et les autres...

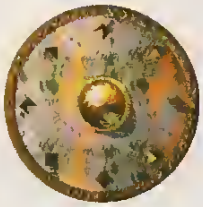
Nous n'allons tout de même pas vous faire l'affront de vous citer tous les autres jeux récents du même genre, tels *Jedi Knight*, *Quake*, *Quake II* et autres, à venir, comme *Half-Life*, *Sin*, *Daikatana*? Hein ? Oups, on les a cités. Désolé. Pas de grosse différence de jeu entre *Unreal* et tous les autres, si ce ne sont les quelques idées scénaristiques. En revanche, *Unreal* tient le haut du pavé graphiquement et surtout, propose d'origine le meilleur éditeur de niveaux jamais vu dans ce type de jeu.

L'avis de Chipster

18

L'avis de Maître K.

Might and Magic VI



HÉROS D'UN JOUR, HÉROS TOUJOURS

On peut faire confiance à l'équipe de la série des Might and Magic pour savoir nous concocter des jeux de rôle de la plus pure espèce. Pari encore tenu avec ce sixième épisode de la série mythique.

Par David Choquet

- **Genre** jeu de rôle.
- **Éditeur** 3DO.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 400 F.
- **Notre config. conseillée** Pentium 200, 32 Mo de RAM.
- **Multijoueur** non.

SALUT, les amis. Bah oui, c'est moi, Roland. Ne m'appelez plus « Mon gars », mais « Votre majesté ». Je vous explique pourquoi. L'autre jour, je regardais Chipster jouer à *Might and Magic VI*. Intéressé par le monde médiéval-fantastique (j'aime bien les fées), je lui demande de me raconter l'histoire du jeu. Il m'envoie alors bouler, me hurlant que j'ai autre chose à foutre, genre maquetter le prochain ***PC FUN***. Alors j'ai boudé.

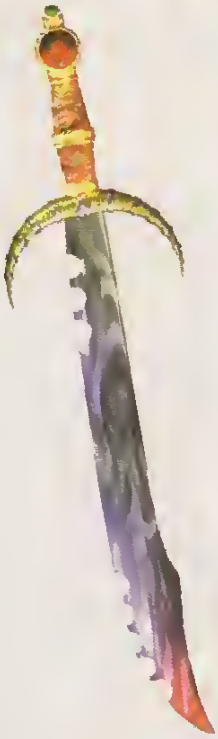
Et puis, plus tard, je repasse devant son pécé et mon regard est attiré par le manuel du jeu. J'avais entendu Chipster dire que dans les manuels, parfois, ils expliquent le début de l'histoire des jeux. Alors, hop ! je prend le livre, le glisse dans mon caleçon, pour faire discret, et fais mine d'aller faire caca, histoire de m'enfermer dans les vécés pour lire tranquillement. Hélas ! Sur le chemin des vécés, y'a Chipster à la machine à café.

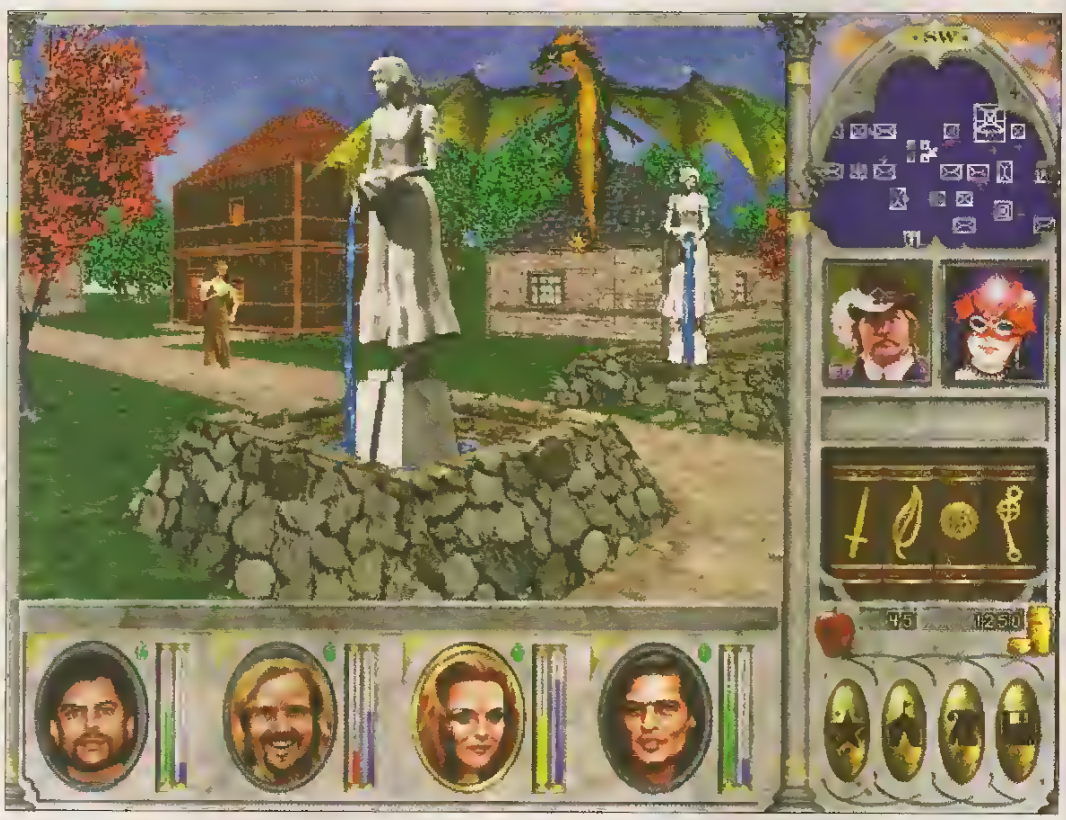
En me voyant, il me prend par le cou et me demande ce que je mijote encore comme connerie et qu'est-ce que j'ai caché dans mon froc. Il est fort, Chipster. Peut-être s'est-il aperçu que je suis devenu tout blanc en le voyant, en me mettant à suer à grosses gouttes. Et peut-être a-t-il repéré la forme carrée du manuel de 60 pages, format A4, qui déformait mon pantalon. Pris sur le fait, je lui rend le manuel, et implore sa pitié. Et là : incroyable. Une lueur de compassion brille dans ses yeux.

Avec ce qui pourrait passer pour un sourire, il m'explique rapidement l'histoire. Celle d'un royaume médiéval terrorisé par la montée en puissance d'une religion vouée au mal. Le roi (héros) du royaume, qui seul aurait pu vaincre d'un claquement de doigt cette menace, a disparu. Alors le joueur doit amener une petite équipe d'aventuriers à trouver l'écrit magique qui sauvera le royaume, voire le roi qui, d'ailleurs, s'appelle Roland Poigne-de-Fer. Et maintenant va bosser ou je t'en colle une. Euh non, ça c'est pas l'histoire, c'est Chipster qui me dit ça. Bon. OK. Je retourne maquetter.

Mais maintenant j'ai du feu dans le cœur et même plus bas. Pasque je sais qu'un jour, je serai le roi d'un royaume médiéval et que je n'aurai alors plus à maquetter. Et je m'appellerai sire Roland Poigne-de-Fer. Ça sonne pas trop mal, mais j'ai mieux. Quand je serai roi, je ferai voter une loi qui changera mon nom en Roland-Quéquette-d'Acier. Ça tape

Sauvez le royaume de Roland !





● C'est pas accéléré 3D (d'ailleurs, cela se ressent en jeu), mais ç'est tout de même joli tout plein.

● Avec le sort de vol, vous pourrez voyager plus tranquillement, et éviter les monstres terrestres, et les narguer d'en haut.

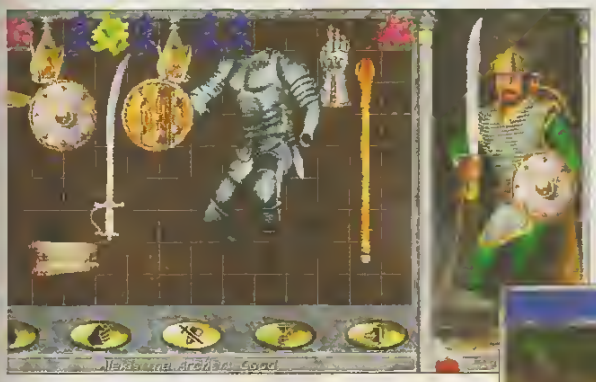
plus le style (Ndlr : Ça se dit « staïle »).

Aucun amateur de jeux de rôle médiévaux ne peut passer à côté de *Might and Magic VI*. L'imagerie la plus classique du genre est là : dragons, sorciers, *gobelins*, etc. L'univers à la *Donjons et Dragons* est respecté, de même que le système de règles, venu tout droit des jeux de rôle sur table, avec ses points d'expérience, ses aptitudes et limitations suivant les classes de personnages, ses sorts élémentaires, ses guildes magiques, etc. L'intrigue suit évidemment une quête principale, que viennent agrémenter une myriade de quêtes parallèles et optionnelles, offrant une véritable non-linéarité au jeu. Vous pouvez ainsi discuter avec qui vous voulez, suivre les quêtes de votre choix dans l'ordre qui vous sied, ou même simplement vous balader dans le monde gigantesque du jeu. Certains personnages non-joueurs pourront venir rejoindre votre équipe, mercenaires ou V.I.P à escorter.

Le jeu est entièrement en 3D temps réel (mis à part les intérieurs des magasins et autres petits bâtiments), détaillé et vivant. Les villageois vaquent, les monstres hantent et grognent, etc. Vos personnages évolueront lentement, en fonction de leurs hauts faits. Leurs capacités augmenteront, mais vous devrez les amener chez des entraîneurs afin de leur permettre d'exploiter leurs potentiels. De même, votre réputation évoluera suivant vos actes, et pourra vous ouvrir ou au contraire vous fermer l'accès à de nouvelles quêtes.

Afin que vous ne vous perdiez pas, une carte automatique, un calendrier et un livre de notes suivront automatiquement votre périple et vous rafraîchiront la mémoire en cas de besoin. Une option de notes personnelles sur les cartes ou sur le cahier aurait cependant été appréciable, à l'instar, par exemple, d'un *Lands of Lore 2*, tant les

La quintessence du jeu de rôle.



● La taille de l'inventaire est limité. Aussi, ne soyez pas trop kleptomane, sinon vous allez vous traîner.

événements en cours de jeu sont nombreux. Il n'est pas rare en effet de se retrouver avec une dizaine de petites quêtes sur les bras, et ne plus savoir où donner de la tête, de l'épée ou de la boule de feu.

Quelques autres petits défauts sont de même à signaler. Les combats en temps réel ne sont pas véritablement utilisables, et les combats en tour à tour, plus pratiques, accusent quelques lacunes. Dans ce mode, il vous est impossible de vous déplacer. Vous êtes alors obligé de passer quelques secondes en temps réel, et vous pouvez vous retrouver frappé de toutes parts par vos ennemis, mettant ainsi à bas toute velléité de tactique.

Autre ÉNORME défaut : il est impossible de positionner vos combattants, qui se prennent des coups à égalité. Il aurait été plus qu'utile de pouvoir protéger archers et magiciens en mettant entre eux et les ennemis un ou deux bons gros guerriers bien solides.

● Que les ennemis soient nombreux ou pas, le combat en tour à tour est bien plus utilisable que le temps réel.

Autant vous dire que les potions de soins et sorts de guérison vont souvent être sollicités par vos fragiles magiciens, qui ne peuvent même pas porter de bouclier ou d'armure plus solide qu'une frêle veste de cuir.

Désolante est aussi la lourdeur du moteur graphique. Certes, l'aspect visuel, sans carte 3D, est du plus bel effet (sauf en détail minimal, un VGA franchement laid) mais au détriment de la fluidité de jeu. Sur un Pentium 166 avec 32 Mo de RAM, en détail moyen, le jeu saccade. L'immersion dans le monde gigantesque du jeu en est gâchée, alors qu'il n'aurait fallu qu'un petit zeste d'accélération 3D ou même d'une résolution un peu inférieure réussie pour bénéficier de la fluidité attendue. L'intérêt du jeu, sa richesse et sa durée de vie excusent un petit peu ce dernier défaut. Peut-être que *Might and Magic VII*... ■

Et les autres...

Mis à part *Lands of Lore 2*, de Westwood, qui n'offrait qu'un seul personnage à diriger, il faut remonter quelques années en arrière pour retrouver des jeux de rôle médiévaux de cet acabit. Ses cinq prédécesseurs, évidemment, mais aussi les productions Westwood (encore) tels *Lands of Lore* ou les deux *Eye of the Beholder*, peuvent encore se trouver à petit prix, en fouillant bien. Eux aussi sont incontournables pour les accros au jeu de rôle traditionnel.

L'avis de Chipster

16

[illegible]

L'avis du Beholder

[illegible]

DECOLLEZ A 400 MHz !

STATION TUXON BX

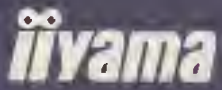
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 450 MHz
- Chipset INTEL 440 BX AGP, bus 100 MHz - 2 ports USB
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 64 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1 Go
- Lecteur de disquette 3,5"
- Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **17" TUXON®** - P 0,28 - TCO 92 MPR II - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- Carte graphique Matrox Productiva G 100 - AGP - 8Mo - Ramdac 230
- Lecteur de CD-ROM 24X-100X. Temps d'accés max. 10ms, taux de transfert 33,2 Mb/s
- Carte son Soundblaster AWE 64
- 2 Enceintes 80/120 Watts
- Clavier étendu 105 T PS/2 Windows® 95
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 266 — 11 790 TTC (9776 HT)

PII 233 .....11 290 TTC - 9362 HT
PII 300 .....12 790 TTC - 10605 HT
PII 333 .....13 790 TTC - 11434 HT
PII 350 .....14 790 TTC - 12264 HT

PII 400 — 16 490 TTC (13673 HT)

VERSION IIYAMA TXA 3601GT : +8000 TTC écran plat 14,1" 1024x768 @ 75 Hz



TUXON® SHOW ROOM SERVICE PRO

POUR COMMANDER

75011 PARIS	138, Bld Richard Lenoir	TEL : 01 48 06 66 70
75012 PARIS	42, Av du Gal Michel Bizot	TEL : 01 40 02 02 00
75015 PARIS	173, rue de Vaugirard	TEL : 01 53 58 45 55
67 VENDENHEIM/Strasbourg	1, rue Transversale C	TEL : 03 88 182 180
68 ILLZACH/Mulhouse	27, rue des 3 Frontières	FAX : 03 89 61 74 04
80 AMIENS	14, rue Saint Patrice	TEL : 03 22 71 85 00

COMMANDES GRANDS COMPTES - PME-PMI. SERVICES ET RESEAUX, FORMATIONS PAR NOS INGENIEURS AGREES : MICROSOFT®, NETSCAPE®, NOVELL®, AUTODESK®

TEL : 01 49 88 66 99
FAX : 01 49 88 88 89

SANS QUE LES PRIX S'ENVOLLENT

MUST

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX évolutive 300MHz, K6, Cyrix
- Chipset INTEL 430 TX - 2 ports USB - IFR ready ou Chipset TX AGP Socket7 - 2 ports USB - IFR
- 512 Ko mémoire cache Pipe Line Burst
- 32 Mo de mémoire SDRAM ext. à 512 Mo
- Lecteur de Disquette 3,5"
- Disque Dur 2 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **15" TUXON®** - P 0,28 - TCO 92 MPRII - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- Carte graphique 3D Virge 2 Mo ext. à 4 Mo
- Lecteur de CD-ROM 24X
- Carte son 16 bit PnP - Wavetable
- 2 Enceintes actives
- Clavier 105 T Win 95 PS/2 - Souris PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

K6 233 MMX™ 6 990 TTC 5796 HT

P 233 MMX™ 7 390 TTC - 6120 HT
K6 266 MMX™ 7 590 TTC - 6294 HT

K6 300 MMX™ 8 290 TTC 6874 HT

MUST PII OFFICE

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 333 MHz
- Chipset INTEL 440 LX AGP- 2 ports USB - IFR
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 32 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1Go
- Lecteur de Disquette 3,5"
- Disque Dur 3,2 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **15" TUXON®** - P 0,28 - TCO 92 MPR II - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- Carte graphique 3D Virge 2 Mo ext. à 4 Mo
- Lecteur de CD-ROM 24X-100X
- Carte son 16 bit PnP - Wavetable
- 2 Enceintes 80/120 Watts
- Clavier étendu 105 T PS/2 Windows® 95
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 233 8 490 TTC 7040 HT

PII 266 . . . . . 8 990 TTC - 7454 HT
PII 333 . . . . . 10 990 TTC - 9113 HT

PII 300 9 990 TTC 8284 HT

MUST PII

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 333MHz
- Chipset INTEL 440 LX AGP - 2 ports USB - IFR
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 32 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1Go
- Lecteur de Disquette 3,5"
- Disque Dur 3,2 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **17" TUXON®** - P 0,28 - TCO 92 MPR II - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- Carte graphique Matrox Productiva G 100 - AGP - 4Mo - Ramdac 230
- Lecteur de CD-ROM 24X
- Carte son 16 bit PnP - Wavetable
- 2 Enceintes 80/120 Watts
- Clavier étendu 105 T PS/2 Windows® 95
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 266 9 990 TTC 8284 HT

PII 233 . . . . . 9 490 TTC - 7869 HT
PII 300 . . . . 10 990 TTC - 9113 HT

PII 333 11 990 TTC 9942 HT

- Version écran **TUXON® 15"** = -900 TTC

SYSTEMES TESTES 72H - GARANTIE TOTALE 2 ANS PMO - HOT-LINE GRATUITE
MISE A JOUR TECHNOLOGIQUE UPGRADEZ VOTRE PC EN NE PAYANT QUE LA DIFFERENCE DE TARIF**

STATION PII PRO SCSI

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte mère ATX Bi-Processeur évolutive 333 MHz
- Chipset INTEL 440 LX AGP - 2 ports USB - IFR
- 2 canaux Ultra-Wide SCSI Adaptec 2940
- Module raid 0,1 à 5 en option Adaptec ARO1130
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 64 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1 Go
- Lecteur de disquette 3,5"
- Disque Dur 4,5 Go Ultra Wide SCSI A.V 7200T
- Moniteur **17" IIYAMA 9017T** - TCO 95 P 0,25 - 1600x1280 @ 74Hz- Gtie sur site 3 ans
- Carte graphique Matrox Millénium II AGP 8 Mo WRAM ext. à 16 Mo Ramdac 250
- Lecteur de CD-ROM Pioneer 32X SCSI
- Carte son Yamaha OPL 4 Wavetable 32 bits
- 2 Enceintes 80/120 Watts
- Clavier Cherry 105 T WIN 95 PS/2
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® NT Workstation CD
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 300 17 990 TTC 14917 HT

PII 266 . . . . . 16 990 TTC - 14066 HT
PII 333 . . . . . 18 990 TTC - 15746 HT

- Version écran IIYAMA S901GT 19" = + 1900 TTC
- Version écran IIYAMA A101GT 21" = + 3900 TTC
- Version 9 Go Ultra Wide SCSI A V = + 2400 TTC

STATION PII EXPERT

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 450MHz
- Chipset INTEL 440 BX AGP, bus 100 MHz 2 ports USB, 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 64 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1 Go
- Lecteur de disquette 3,5"
- Disque Dur 8,4 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **17" IIYAMA 9617T** - TCO 95 1600x1200 @ 69Hz- Garantie sur site 3 ans
- Carte graphique Matrox Productiva G 100 - AGP - 8Mo - Ramdac 230
- Lecteur de CD-ROM 24X-100X. Temps d'accès max. 10ms, taux de transfert 33,2 Mb/s
- Carte son 16 bit PnP - Wavetable
- 2 Enceintes 80/120 Watts
- Clavier étendu 105 T PS/2 Windows® 95
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 300 13 990 TTC 11600 HT

PII 266 . . . . . 12 990 TTC - 10771 HT
PII 333 . . . . . 14 990 TTC - 12430 HT
PII 400 . . . . . 17 690 TTC - 14660 HT

PII 350 15 990 TTC 13259 HT

STATION PII PRO

- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 450MHz
- Chipset INTEL 440 BX AGP, bus 100 MHz 2 ports USB, 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- 64 Mo de mémoire SDRAM ext. à 1 Go
- Lecteur de Disquette 3,5"
- Disque Dur 8,4 Go Ultra DMA/33
- Moniteur **17" IIYAMA 9017T** - TCO 95 P 0,25 - 1600x1200 @ 74Hz- Gtie sur site 3 ans
- Nouvelle Carte graphique INTEL i740 AGP 2x 2D 3D - 4 Mo - Ramdac 230
- Lecteur de CD-ROM 24X-100X. Temps d'accès max. 10ms, taux de transfert 33,2 Mb/s
- Carte son Soundblaster AWE 64
- HP NAKAMISHI 500W avec Caisson de basse
- Clavier Cherry 105 T Win 95 PS/2
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 95 CD, Internet Explorer®4.0
- ClarisWorks 5.0 Office (version complète CD)

PII 333 16 790 TTC 13922 HT

PII 266 . . . . . 14 790 TTC - 12264 HT
PII 300 . . . . . 15 790 TTC - 13093 HT
PII 350 . . . . . 17 790 TTC - 14751 HT

PII 400 19 490 TTC 16161 HT

TUXON® VOUS OFFRE EN PLUS UNE JOURNEE DE FORMATION*

- pour vous aider à un PC TUXON une journée de formation sur place contre du formation de Montreal 93. Formation au choix : Windows NT, Windows 95, Internet, hard et prise en main du votre PC. Centre de formation agréé par l'Etat.

OPTIONS TTC

REALISEZ VOTRE CONFIGURATION SUR MESURES

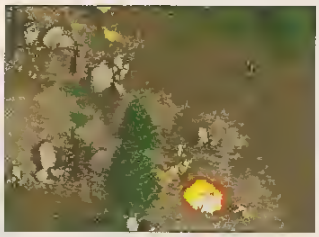
de 32 Mo SDRAM a 64 Mo SDRAM = 350
de 64 Mo SDRAM à 128,256 = nous consulter
de D.Dur 2 Go UDMA à 3,2 Go UDMA = 250
de D.Dur 3,2 Go UDMA a 6,4 Go UDMA = 500
de D.Dur 6,4 Go UDMA à 8,4 Go UDMA = 600
de carte son 16 PnP à AWE 64 PnP = 400
de CD-ROM 24X a CD 24X-100X = 200
Cartes réseau et ethernet = nous consulter
DVD-ROM Hitachi + carte MPEG2 = 1790

Passage de carte mère Chipset LX à 8X = 500
de S3Virge 2Mo à Productiva G100 4MoAGP = 250
de Productiva G100 4Mo à G100 8Mo = 200
de G100 8Mo à ATI XPERT @ Play 8Mo = 700
de G100 8Mo à INTEL i740 4Mo = 450
de Mill. II 8Mo à ATI XPERT @ Play 8Mo = 100
De INTEL i740 4Mo à ATI @ Play 8Mo = 300
de 17" IIYAMA 8617T à IIYAMA 9017T = 300
de 17" 9017T à 19" IIYAMA S901GT = 1900

CONFIGURATION TUXON SUR MESURES

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs MMX™ est une marque déposée de Intel Corporation. Les prix s'entendent TTC avec TVA à 20,6% à compter du 22 Mai 1998 pour un paiement comptant à la commande, escompte de 2% déjà déduit, sauf omission ou erreur typographique. Frais de port en sus. Les prix et caractéristiques techniques des offres sont modifiables sans préavis et valables dans la limite des stocks disponibles. Enlèvement et livraison des matériels sous réserve d'acceptation de la commande et de la validation d'un mode de règlement. Photos non contractuelles. Unité centrale garantie 2 ans après accès et main d'œuvre retour usine. Pièces détachées et périphériques garantis constructeur et/ou garantis un an retour atelier. Toute commande passée implique l'acceptation de nos conditions générales de vente. **Valable pour même marque et processeur.

ARMY MEN™



LE SERGENT RETOMBE EN ENFANCE !

Par Laurent Guerder

Vous ne vous êtes jamais remis d'avoir donné vos soldats en plastique à votre petit frère ? Vous aimeriez bien vous lancer à nouveau dans ces parties endiablées qui, à grand coup de billes, faisaient changer de main vos figurines. Lisez ce qui suit !

- **Genre** arcade-stratégie.
- **Éditeur** 3DO.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 300 F.
- **Notre conf. conseillée** Pentium 133, 16 Mo de RAM.
- **Multijoueur** oui.

AH ! la folie des petits soldats en plastique ! Les boîtes de figurines Airfix, les commandos anglais avec leurs grappins, les Américains et leurs bateaux, c'est tout mon argent de poche qui y passait... 3DO joue sur notre nostalgie avec ce jeu d'arcade qui nous fait participer à une bataille de figurines en plastique. Vous allez d'abord contrôler un sergent qui répond au doux patronyme de « Sarge ». Pas facile d'être sergent dans l'armée des Verts... Surtout quand l'infâme dictateur des Beiges décide d'envahir le pays vert.

La séquence d'introduction du jeu est un petit chef-d'œuvre d'humour animé. Avec le dictateur en plastique qui s'agite du haut d'un balcon puis le résumé, dans le style des images d'archives de la Seconde Guerre mondiale, de la progression de ses troupes. Ainsi dès le début du jeu, le ton est donné. Mais si les figurines sont volontairement stylisées, elles bénéficient tout de même d'une animation très réussie, de même que les différents véhicules que votre sergent peut utiliser. Les chars, les Jeep, les *half-tracks* et les camions ont la faculté d'écraser les figurines, ce qui est extrêmement plaisant ! Dans le même ordre d'idée, les figurines touchées par des balles adverses perdent des éclats de plastique, jusqu'à se désagréger. Lorsqu'un lance-flammes est utilisé, la figurine fond, comme du vrai plastique jusqu'à former une flaque. Cette façon « d'éliminer » l'ennemi, pour reprendre la terminologie militaire, sans que le sang ne soit répandu est tout à fait déculpabilisante. On en vient à chasser de la façon la plus sadique les pauvres fantassins lorsqu'on est aux commandes d'un char plutôt que de leur tirer dessus ! Attendons maintenant l'explication des « psys » spécialisés dans les dangers des jeux vidéo à la télé, sur le transfert, etc., etc. On a pas fini de rire... Dès les premiers engagements, on ne comprend pas pourquoi ce malheureux « Sarge » n'est d'ailleurs que sergent, vu que c'est lui qui fait tout le boulot. En plus, chez 3DO on est vraiment mesquin vu qu'il ne bénéficie d'au-

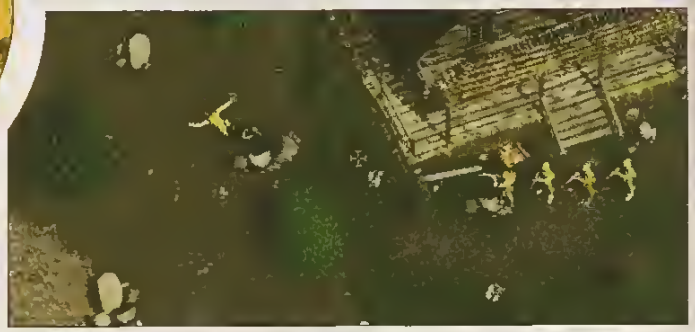
● **Le camp d'entraînement permet de se familiariser avec les armes et leur portée.**

Et les autres...

Army Men allie la tactique d'un jeu de stratégie en temps réel et l'action. On peut retrouver la première dans *Commandos*, de Eidos, en *preview* ce mois-ci (qui demande prudence et attaques stratégiques). Et l'action est digne des anciens, mais toujours éclatants *Connon Fodder 1* et *2* de Sensible Software (qui comme leur nom l'indique – *Connon Fodder* signifie chair à canon – fait la part belle aux combats).

● En réseau, ou sur le Net, c'est vraiment éclatant !

● Comment toucher le char ennemi sans faire de dégâts à mon half-track ?



● Le sergent peut tirer debout, à genou ou couché mais la portée de son fusil s'en ressent.

cune promotion après les campagnes. La difficulté du jeu est progressive et on entre dans les campagnes sans effort. Les terrains de jeu sont au nombre de trois, désert, forêt et paysage enneigé. Les missions s'enchaînent, reliées entre elles par un fil logique. Ainsi vous vous lancerez à l'attaque d'un village occupé par des ennemis. Il faudra en éliminer le plus possible afin d'être tranquille lors de la mission suivante dans laquelle vos hommes évacueront l'argent de la banque pendant que vous les protégerez. Puis, il faudra les guider vers la sortie, etc.

Les Verts et les Beiges ne sont pas les seuls sur le terrain puisque dans certaines missions, il faudra intercepter un espion représenté par une figurine bleue... Dans tous les cas, une exploration soigneuse du terrain permet de découvrir des armes disposées dans des caisses. Mortiers, grenades, *bazookas* servent à attaquer les blindés et les concentrations ennemies, tandis que des mines vous permettront de piéger un secteur ou d'éliminer des poursuivants. Bien sûr, un détecteur de mines est disponible pour que vous ne perdiez pas bêtement vos points de vie. Ceux-ci sont également disposés dans les secteurs chauds, et une bonne gestion de votre santé vous permettra souvent de finir pile-poil une mission. Mais attention, seul deux items peuvent être transportés à la fois. Il pourra être opportun de se délester momentanément de votre *bazooka* au profit d'une trousse de secours ou de mines, quitte à revenir le chercher plus tard.

● Le lance-flammes est une arme redoutable contre des soldats en plastique...

En plus des armes, on trouve sur le terrain des « recharges » de parachutistes et d'attaques aériennes extrêmement utiles. En cours de mission, le sergent peut entraîner ses hommes derrière lui ou désigner à ses escouades un secteur à défendre ou à attaquer. Cette dernière option est extrêmement importante en Multijoueur et contribue à rendre les parties acharnées. Que ce soit pour prendre le drapeau adverse ou dans une partie « à la dernière figurine debout », c'est vraiment là qu'on retrouve l'ambiance de la cour de récré ! Et Chipster, il est vilain, il m'a tué tous mes soldats la dernière fois ! Je vais être obligé de sortir la règle en fer... ■

15

L'avis de Laurent

[illegible]

L'avis de Chipster

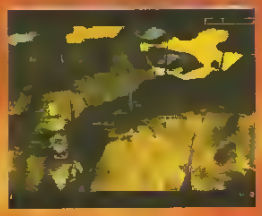
[illegible]

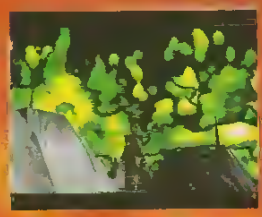
LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DE JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX

SENTINEL returns





650 NIVEAUX CAPTIVANTS
MUSIQUE DE JOHN CARPENTER

LE 17 JUILLET SUR PC CD
ET PLAYSTATION

Le retour des monstres à grosses roues

Par David Choquet

YAAAAAAAHHHHHH!!! Où qu'elle est la route ? Ah oui, c'est vrai; j'oubliais : on s'en fout. La seule chose importante est de passer aux *checkpoints* dans l'ordre, et dans le bon sens. Quand je pense que ces abrutis de *trucks* dirigés par l'ordinateur suivent bêtement la route. Héhéhé. Heureusement que j'ai mon petit radar qui me signale la direction du prochain point de passage. Bon, cela dit, ça ne marche pas à tous les coups. Parfois, des montagnes bloquent le chemin, ou de bêtes lacs qui, sans m'empêcher de passer (mon *truck* est amphibie, et je retiens ma respiration 'achement longtemps), me ralentissent méchamment. Bref, prendre des risques peut être payant, mais peut aussi m'interdire à jamais la première place. Heureusement qu'il y a suffisamment de parcours différents (circuits et rallyes) pour pouvoir me refaire. Cela dit, en mode de jeu Intermédiaire, mon *truck* commence déjà à se conduire comme une chaussette. En mode Facile, il ne dérape pratiquement pas, mais est bridé en vitesse de pointe. J'ose pas imaginer le mode Difficile : un *truck* rapide et quasiment pas pilotable. Cela dit, ça a un côté drôle : rarement j'ai eu l'occasion de me manger des gamelles aussi monstrueuses dans un jeu de course, que ce soit en partant en dérapage incontrôlé, ou en me faisant rentrer dedans par ces cons d'adversaires. Le pire, c'est en Multijoueur. En course, tout le monde part n'importe où, à la recherche de raccourcis tout-terrain. Sans parler de l'irrésistible envie que tout le monde partage de casser les véhicules des autres. Bonjour l'humiliation quand on se retrouve avec la carrosserie complètement déformée, sans parler de la perte de performance occasionnée par les dégâts.. En mode Arène, le fracassement de tôle est encore plus présent, le but étant de tenir le plus longtemps possible une position spécifique... J'en ai encore mal au pot d'échappement.

À force d'user de leurs casquettes à réservoir à bière (de la Budweiser, évidemment), et de vider leurs grands paquets de pop-corn (sucré ou salé, mais à outrance), ils ont des gros pneus au-dessus de la ceinture, les Ricains. Mais ils en ont aussi sous leurs 4x4.

Tout cela est bien beau, mais justement : beau à quel point, et à quel prix ? Si *Monster Truck Madness 2* est jouable sans carte 3D, une carte compatible *Direct 3D* est essentielle pour apprécier les graphismes et animations. Oh, bien sûr, vous aurez la possibilité de modifier les niveaux de détail si votre machine n'est pas une bête de course, mais pour bénéficier du halo des phares, des réflexions dans l'eau ou sur les carrosseries, des textures fines, de la déformation des carlingues, de la météo, etc., sans sacrifier à la jouabilité, prévoyez tout de même d'avoir au moins un Pentium 233 avec 32 Mo de RAM autour de votre carte 3D. Et malgré cela, vous aurez tout de même droit à un petit *clipping*...

● **Chaaarge ! Mieux vaut ne pas traverser dans ces instants.**

Si circuits et rallyes variés sont au rendez-vous, on peut regretter l'absence d'un mode Championnat, chaque course se

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo jouable et 100 circuits nouveaux sur le CD-ROM n°1.

● Et proutch ! Redessinez au gré de votre inspiration les carlingues de vos adversaires...

● En vue intérieure, vous allez être secoué ! Préparez les sacs à vomi.

Des courses bondissantes sans la moindre règle !

jouant indépendamment. De même, ceux qui connaissent *Monster Truck Madness* ne retrouveront pas les courses sous dôme, où vous deviez jouer de précision et de réflexes affinés afin de traverser le court parcours avant votre adversaire, en écrasant un tas de voitures alignées. Seul le mode Multijoueur autorise un type de jeu différent de la simple course, avec des arènes au centre desquelles prônent des cibles, sur lesquelles les joueurs doivent rester le plus longtemps possible afin d'accumuler des points. Vous en perdez si vous êtes loin de cette cible ou si un adversaire vous envoie valdinguer. Ce mode de jeu inspiré du *stock-car* est franchement éclatant à partir de quatre joueurs, et est regrettablement indisponible en jeu solitaire contre l'ordinateur.
La durée de vie de *Monster Truck Madness 2* peut être rallongée grâce à sa compatibilité avec les courses de la version précédente, ainsi qu'avec l'éditeur de circuits de ce dernier, et donc des dizaines (que dis-je : des centaines !) de circuits qui ont été créés par des utilisateurs, et sont téléchargeables sur Internet et disponibles sur notre CD-RM n°1.
Monster Truck Madness 2 est la suite logique du premier, n'apportant, en dehors de l'amélioration graphique, que très peu de choses. Le plaisir de jeu reste cependant entier, avec des courses à grand spectacle, qui vous enverront valdinguer dans tous les sens, et risquent de vous rendre accro à la Budweiser qui, contrairement au jeu, est à consommer avec une certaine modération ! ■

Et les autres...

Bon. Évidemment, on va vous reparler de *Monster Truck Madness* premier du nom. Moins gourmand en configuration (mais moins beau) et aussi drôle, le jeu original propose en plus des courses sous dôme (où vous devez écraser des voitures). Les circuits sont inventifs, et des dizaines supplémentaires sont disponibles sur Internet, créés par des joueurs avec l'éditeur de parcours de Terminal Reality. Et vous pourrez, si vous craquez pour le n°2, réutiliser courses et éditeur du premier !

L'avis de Chipster 16

[illegible]

L'avis de Maître K.

[illegible]

Les Marines volent !

Par Jean-Philippe Bay

RHÂÂÂÂ! Gnak gnak sproutch ! Je fais de l'art sauvage ! Mon œuvre est autant ma création que la façon dont je lui donne vie. Enfin, dont je lui donne mort, vu que mon art est l'empilement de cadavres d'aliens. C'est beau, ces tas de chair extraterrestre, le soir, sous le coucher du soleil, encore luisants de sang bleu.. Il ne faut pas rester sous le vent, à cause de l'odeur, mais sinon, ça en jette Le plus merveilleux, comme je le disais plus tôt, c'est comment je façonne mes œuvres, virevoltant dans les airs grâce à mes *jet-packs*, crachant flammes, rayons d'énergie, balles et autres grenades au gré de mon inspiration... Je suis génial. Pour peu, je me roulerais un patin, tiens...

Outwars vient s'ajouter à la pile des jeux à scénario du type « toi *Marine*, toi tuer *aliens* méchants pas bôs ». Cette fois-ci, après vous être battu pour défendre une base alliée, on vous envoie sur différentes planètes, afin d'éradiquer toutes les bébêtes qui traînent. À l'inverse d'un bête *Quake* par exemple, les différents niveaux correspondent à des missions assez précises : protéger un vaisseau allié endommagé, évacuer une base, récupérer des civils, détruire des silos extraterrestres... Même si dans le feu de l'action on perd un peu le but à atteindre pour tout casser, les missions restent prenantes grâce aux superbes scènes cinématiques qui ponctuent les changements de niveaux.

« Engagez-vous ! Rengagez-vous ! » qu'y disaient ! Et bêtement vous avez signé... Maintenant va pas falloir se plaindre quand des aliens vont vous sauter dessus !

À deux c'est mieux...

Avec Outwars, on peut même voler !

Autre point qui place *Outwars* devant ses prédécesseurs, c'est la possibilité de s'envoler et d'évoluer dans les airs. Grâce aux propulseurs placés dans votre dos, vous pouvez vous déplacer en sautant d'un rocher à un autre. Et sur la deuxième planète, on vous rajoute même des ailes pour faire l'avion. Cela paraît un peu saugrenu dans un jeu de ce type, mais l'expérience nous bluffe. On peut faire des tonneaux et des *loopings* pour éviter les tirs ennemis. De toute façon, les ennemis ne résistent pas longtemps : lance-flammes, missiles, roquettes, fusils laser, on n'a que l'embarras du choix.

Quant aux décors, ils sont plaisants à regarder, et regorgent de détails. Le plus important c'est que *Outwars* devrait ravir les nombreux joueurs qui n'ont pas de carte 3D ou d'ordinateur de l'espace. En effet, la version du jeu que nous avons testée (non finalisée), marche sans problème sur un petit Pentium 166. Génial, non ? Microsoft se serait-il aperçu de l'état du parc informatique ?...

Les aliens sont tellement laids que c'est un vrai plaisir de les faire disparaître.

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la demo jouable sur le CD-ROM n°1.

● Ça y est, a pu silo... Ghâââââââ.

● On peut choisir l'armement de chacun de ses équipiers.

● Les graphistes de Microsoft ont dû boire un peu trop. Voici le résultat...

Venons-en maintenant au héros. Tous ceux qui ne supportaient plus de ne voir qu'un bout de bras et une arme pour symboliser leur personnage vont être ravis : *Outwars* permet de se mettre derrière son perso, comme dans *Spec Ops*. *Outwars* permet aussi de gérer une équipe de *Marines* et son armement. Par contre, tout l'aspect stratégique que l'on pourrait en attendre est passé à la trappe : la gestion des coéquipiers en mission est complètement ratée, ils foncent directement sur l'objectif que vous leur assignez sans se poser de question (comme des vrais *Marines*). Faut dire que la stupidité des bestioles à dégommer est assez élevée : Depuis *Doom*, jamais *aliens* n'avaient été aussi affligeants et ridicules. Apparemment, l'intelligence artificielle n'est pas le truc de Microsoft... Les déplacement des méchants, franchement laids, sont symbolisés par trois images et demie, ce qui leur donne des mouvements indignes d'un jeu d'action. Et quand ils trépassent... comment ont-ils fait ? Beuark ! De gros carrés verts et rouges du plus mauvais cru fusent au-dessus des extraterrestres, ponctués de deux boules de feu (c'est connu, les *aliens* explosent quand on leur tire dessus).

Les graphistes ont dû prendre exemple sur les restes d'une soirée bien arrosée ou quelque chose comme ça... Ce qui est étonnant, c'est que tous les autres graphismes soient aussi réussis. Les décors sont superbes, même sans carte 3D ! Avec ce jeu, Microsoft s'attaque aux possesseurs de petites configurations, sans pour autant négliger les autres, le jeu supportant l'AGP, MMX et les cartes accélératrices 3D.

Trucidez des tas d'aliens en plein looping !

Et les autres...

Si à première vue, *Outwars* ressemble à un *Spec Ops : Ranger Assault* futuriste, le jeu est à la frontière entre l'action stratégique de ce jeu et l'action, tout court, des *quake-like*. Comme dans ces derniers, le massacre des ennemis occupe le joueur la plupart du temps. Cependant, les objectifs assez variés des missions donnent un petit côté « grandes manœuvres » sympathique au jeu, demandant un tant soit peu de tactique. Mais pas trop, rassurez-vous...

15

L'avis de Jean-Philippe

[illegible]

L'avis de Chipster

[illegible]

La guerre des nerfs

Par david Choquet

- Genre
- Con[illegible]
- Langue
- Prix
- Notre config. cons[illegible]
- Multijoueur

Ces temps-ci, les jeux de guerre sont en recrudescence. Spec Ops *le mois dernier, bientôt* Commandos, *et ce mois-ci* Soldiers at War*! Mais que fait-on à Katmandou ?*

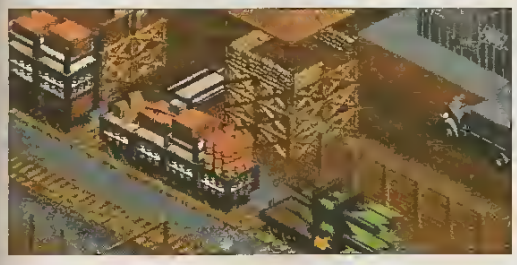
MON grand-père me dit toujours que s'il pouvait de nouveau botter le cul aux Nazis, il ne s'en priverait pas. Vous imaginez bien que dès que j'ai eu *Soldiers at War*, j'ai mis mon pépé devant le PC et lui ai expliqué qu'il allait jouer des soldats américains qui affrontent des Nazis pendant la Seconde Guerre mondiale. Ne se sentant plus de joie, il prend sa canne à bout de bras et frappe le moniteur en hurlant « Saletés de Boches ! ! ! ». Je le calme et lui explique qu'il lui faut remplacer sa canne par la souris et l'utiliser pour bouger le curseur à l'écran et agir en cliquant. Il acquiesce. Au bout d'un quart d'heure, il a tout compris (il est fort mon pépé). Au bout d'une demi-heure, il s'est endormi. Je continue un peu à sa place. Bingo ! Un de mes soldats a repéré un Allemand. Je réveille mon grand-père pour le laisser tirer sur le Nazi. Voyant l'uniforme abhorré à l'écran, il s'énerve et jette la souris sur le moniteur. Cette fois-ci, il me l'a niqué pour de bon. Tskkkk. Mais bon, ça lui a fait plaisir cinq minutes, c'est le principal. Même s'il est plus sous garantie, mon moniteur.

Vous dirigez donc une poignée de soldats, à choisir parmi une soixantaine, lors de missions en tour à tour. Comme c'est l'habitude dans ce type de jeu, chaque soldat a un nombre limité de points d'action à utiliser pour les déplacements, le tir et autres choses. Des dizaines d'actions sont possibles pour chaque personnage, dont plusieurs types de déplacement (marcher, courir, ramper), de tir (visé, instinctif, grenade, etc.), ainsi que tout ce qui est gestion de l'inventaire, interaction avec les objets du décor et des autres personnages (vous pourrez, par exemple, déplacer les blessés). Vos soldats, au fil des missions, et s'ils y survivent, gagnent en expérience, leurs aptitudes augmentant suivant leur utilisation en combat (endurance, visée, explosifs, etc.). Chaque soldat a des aptitudes différentes et des armes de prédilection (parmi les pistolets, *bazookas*, lance-flammes, carabines, mitraillettes, et autres armes de l'époque).

● La Luftwaffe va me maudire...

La campagne du jeu propose une quinzaine de missions n'ayant qu'un rapport très lointain avec la réalité historique. Des missions indépendantes de la campagne peuvent de même être jouées, ces dernières étant soit historiques, soit inspirées de faits réels pour un scénario « Et si... », la plupart du temps du côté allemand.

Le grand nombre d'actions possibles offre



● Et voilà ! L'approvisionnement en munitions étant coupé, ils vont devoir se battre aux cure-dents !

● En fouillant bien, vous trouverez certainement des armes dans ces entrepôts.

Oubliez les guerres-éclair, prenez votre temps !

certes un large panel tactique, mais ralentit énormément le jeu, principalement à cause du manque d'ergonomie de celui-ci. Les validations des déplacements sont lentes, les réponses des hommes pas toujours immédiates (lorsque, par exemple, vous voulez arrêter un déplacement en cours), et la visualisation des points d'action nécessaires à telle ou telle action la plupart du temps oubliée. Les tactiques de mouvement s'en ressentent donc, obligeant le joueur désirant élaborer un placement spécifique à avancer quasiment case par case, afin de ne pas se retrouver par négligence à court de points d'action.

Le multijoueur souffre de la lenteur du jeu, chaque joueur agissant l'un après l'autre, et risquant de s'endormir lors des tours des adversaires. Pour les accros patients, les différentes missions Multijoueur restent cependant très intéressantes, offrant des missions variées avec des objectifs spécifiques à chaque camp. Rassurez-vous, des missions du genre « tuer tous les autres » sont aussi disponibles.

La durée de vie du jeu est confortée par un bon éditeur de missions en Solo ou Multijoueur, qui inspirera à coup sûr nombre de joueurs férus de Seconde Guerre mondiale. L'équipe de développement du jeu propose de même un suivi, offrant de nouveaux scénarios sur le site officiel (www.soldiers-at-war .com). Mis à part la lourdeur et la lenteur de son interface, *Soldiers at War*, graphiquement et tactiquement parlant, arrive au niveau des plus grands jeux de stratégie en tour à tour du genre, tels *X-Com* ou *Deadly Games*. Bref, un très bon fond, mais une forme qui laisse quelque peu à désirer, malgré des graphismes en 3D isométrique très agréables. Les passionnés du genre, et de la période de notre Histoire sauront certainement faire abstraction de ces défauts. ■

Et les autres...

Hors contexte historique, *Soldiers at War* offre une interface proche de l'excellent *X-Com : Apocalypse* de Microprose, qui lui, offre en plus une gestion logistique pointue.

Dans un autre genre, *Deadly Games*, de Sirtech, vous amène à gérer une poignée de mercenaires, dans un monde contemporain sans prétention historique. Son interface est plus souple que celle de *Soldiers at War*, et les caractères affirmés de ses mercenaires posent aussi une atmosphère qui manque cruellement au jeu de SSI.

L'avis de Chipster 13

[illegible]

L'avis de Laurent

[illegible]

Total Annihilation, Contre-attaque

Total Annihilation, l'un des jeux de stratégie en temps réel les plus appréciés, proposait déjà 75 unités dans sa version originale. Rappelons quelques autres particularités du jeu, pour le rafraîchissement de nos mémoires : unités en vraie 3D temps réel, robots de combat terrestres, aériens, marins et sous-marins, cartes gigantesques au relief respecté, influant sur les champs de vision et sur les déplacements des unités, entre autres.

Cette première extension, *Contre-attaque*, rajoute 75 nouvelles unités, 25 missions Solo sur six mondes nouveaux, 50 cartes Multijoueur et le tant attendu éditeur de cartes et de missions. Bref, y'a de la came ! Certes, d'aucuns peuvent se dire, à juste titre, que 150 unités, ça commence à faire beaucoup, voire trop, pour la facilité de jeu. Mais rien ne les oblige à les utiliser. Le grand point fort de cette extension reste sans conteste son éditeur de cartes, qui permet à *Total Annihilation* de s'approcher encore un peu plus de la perfection. ■

Depuis le temps que les fans l'attendaient, il arrive, énorme, pour assouvir leur attente.* Total Annihilation *remet le couvert !

D. C.

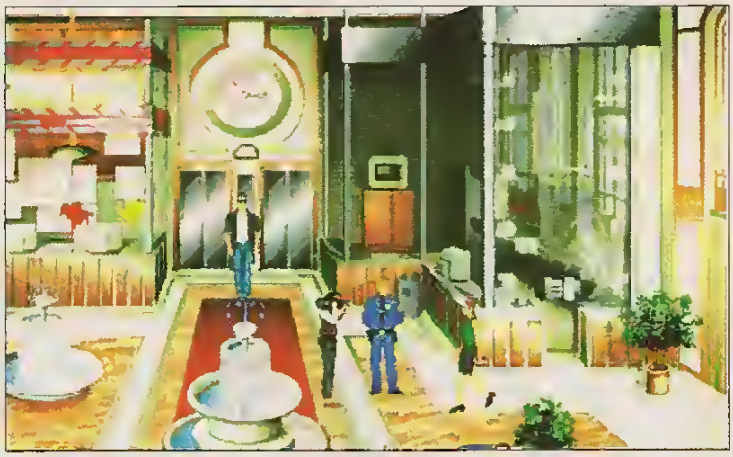
World Cup 98

Encore un nouveau foot ? Ben pas tout à fait, en fait.* World Cup 98, *c'est* Fifa RTWC *remodelé pour l'occasion. Quelle occasion ? Z'êtes ermite, au quoi ?

Après *Fifa 98 : En route pour la Coupe du monde*, le jeu de football le plus réussi du moment a parcouru un peu de chemin, il n'est plus en route pour la Coupe, mais a mis le pied dedans. Les équipes ont été ajustées suivant celles qui joueront effectivement lors du Mondial, mais l'intelligence (Oh ? ?) artificielle (Ah ! !) de *Fifa 98*, déjà remarquable à l'origine, et plus encore grâce aux *patches* sortis depuis, a été de nouveau améliorée pour cette nouvelle mouture, pour atteindre un réalisme de jeu encore plus poussé. Aussi beau et jouable que l'original, ce « remix » est loin d'être essentiel à ceux qui possèdent déjà *Fifa 98 : En route pour la Coupe du monde*. En revanche, il est incontournable pour tous les autres, qui trouveront là la plus aboutie des simulations de football, tant graphiquement qu'ergonomiquement. Avec l'engouement pour cette Coupe, gageons que les parties Multijoueur (jusqu'à 20 sur Internet, rappelons-le) vont être au moins aussi endiablées que les « olas » des *supporters* pleins de pizza et de bière. L'indispensable ! ■

D. C.

Hopkins, F.B.I.



16

- **Éditeur** MP Entertainment.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 400 F.

Entre Bande dessinée « pulp » et polar noir des fifties, Hopkins FBI *vous embarque dans une aventure interdite aux âmes sensibles.*

Hopkins, F.B.I. est un jeu d'aventure graphiquement original, jouant à fond la carte de la BD noir polar et rouge *gore*, doté d'une interface classique mais efficace. Les graphismes superbes font baigner le joueur dans une aventure difficile, digne des meilleurs polars de série B, qui vous amènera à attraper l'ennemi public mondial n°1, disparu étrangement alors qu'il allait passer sur la chaise électrique. Très sanglant, le jeu mêle le *gore* le plus tachant au *kitsch* des *pulps* les plus propres sur eux, avec un zeste de sensualité sadomasochiste. Tout un programme ! Si vous avez envie de vous plonger dans un *comic* de qualité, dessiné à la main, animé par celluloïds, et que vous n'avez pas une âme trop sensible, *Hopkins* vous ravira, sachant de plus être un vrai bon jeu d'aventure « à la Sierra », même si les énigmes restent assez conventionnelles. Un petit bijou, hélas un peu court, à ne pas mettre entre toutes les mains, cependant, tant la violence est brutalement affichée. Ça va encore ruer chez les prudes ! ■D. C.

L'arme ultime sur Internet !

Planete.net lance la première formule de connexion Internet "Netgamers" !
Un accès de qualité professionnelle maintenant accessible en illimité* aux heures du tarif réduit France Télécom**, celles où les hordes galactiques s'affrontent !!!

Numéris ou RTC... gagnez sur 21Mbps de bande passante !

99 F TTC /mois

Renseignez-vous sur http://www.planete.net ou au 01 49 88 65 00

* La formule Netgamers anéantit la plupart des lags, ces malencontreux ralentissements, provoqués par une saturation du réseau, qui peuvent vous faire perdre définitivement tout espoir de victoire !
**Du lundi au vendredi de 19h à 8h le lendemain. Le samedi à partir de 12h et les dimanches et jours fériés toute la journée. Connexion possible hors ces horaires à 25 FTTC plafond mensuel 249 FTTC

World League Soccer

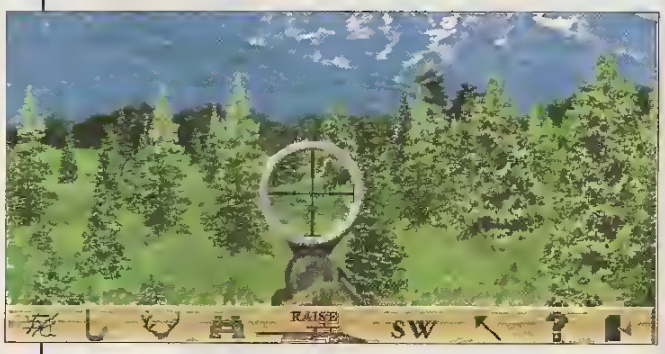
Bah oui, quoi ! C'est la saison des simulations de foot... Allez savoir pourquoi... Bref, tout ça pour dire que *World League Soccer* vient rallonger la liste des jeux du genre qui se reproduisent comme des lapinous, et qui ne laisseront pas de souvenir impérissable. Réalisation honnête, mais pas franchement exceptionnelle, avec ou sans accélération 3D, jouabilité très moyenne, options classiques .. C'est pas encore pour ce coup-ci que *Coupe du monde 98* de Electronic Arts (la suite de *Fifa RTWC*) se fera détrôner...

12
- **Éditeur** Eidos
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 300 F.

Deer Hunter

Voici un produit qui s'est, paraît-il, vendu à plus de 700 000 exemplaires aux U.S A. Produit, et non pas jeu, qui cible le million et demi de chasseurs qui peuplent notre pays. Partons donc à la chasse au daim... D'abord, on choisit un itinéraire sur une carte, une croix s'y déplace, et avec un peu de chance on trouve des crottes de daim ou d'autres traces du passage de l'animal. On s'y rend, sur un écran fixe orientable à 360° et on allume l'animal, s'il s'y trouve, au fusil à lunette, à pompe ou à l'arc ... Ouais, ouais, ouais... Bon, ça défoule !

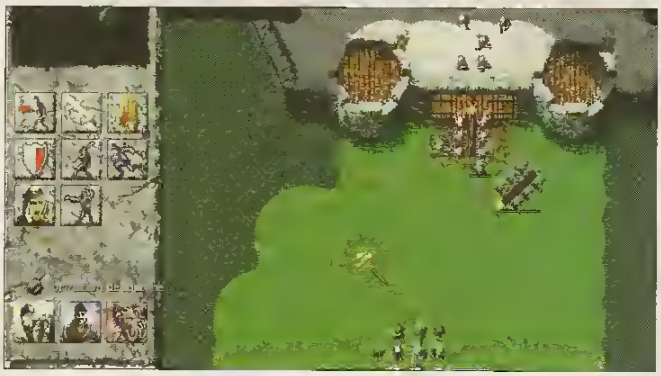
10
- **Éditeur** GT Interactive.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 300 F.



Dracula

Pas facile la vie du comte Vlad Tepes Dracul dans son château des Carpates. Il faut dire que les armées turques ne lui laissent pas de répit ! Dans ce jeu en temps réel, il faut construire et entretenir des armées et des fortifications. L'idée, bien que classique, est bonne mais on se lasse rapidement. Les possibilités ne sont pas assez nombreuses et surtout ça rame dur sur un Pentium 166, dès qu'il y a un peu de monde à l'écran. Mais on aimerait beaucoup une nouvelle version.

11
- **Éditeur** Softkey
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 300 F.



Golf 98

Il fallait bien que cela arrive un jour : Microsoft et *Links* ont divorcé. *Golf 98* est donc une nouvelle production. Par rapport à *Links 98*, le nouveau-né aura bien du mal à s'imposer. Graphiquement, il est moins beau et limité au 640 x 480. Or, nombreux sont ceux qui jouent au golf sur leur portable. La jouabilité est intéressante mais à l'usage, difficile à maîtriser. En fait, il s'agit plus de précision à la souris que de tactique de golf. Ce jeu est globalement réussi, mais comme il y a mieux...

13
- **Éditeur** Microsoft.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 350 F.

DUNE
2000
NE LAISSEZ PAS LE POUVOIR
VOUS GLISSER ENTRE LES MAINS !
DUNE
2000
DUNE2000
PC CD ROM
SORTIE MI-JUIN
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615
Hint-line
http://www.virgininteractive.fr
5,23 F la minute
INTERactive

Cybertchernia

BASE DE DONNÉES. Vous vous souvenez de monsieur cinéma et de ses fiches ? Voici une base de données sur PC qui retrace l'aventure du cinéma français de 1929 à décembre 1997. Au moyen de 8 000 fiches, 28 000 noms de personnes et de sociétés sont cités dont plus de 10 000 acteurs et 2 000 réalisateurs. Ceci pour vous montrer la richesse du travail effectué, commenté par des spécialistes de chaque genre.

De nombreux extraits de films sont disponibles, de la fameuse partie de cartes de *Marius* jusqu'à la scène d'amour en avion de *Emmanuelle*. On trouve même un court-métrage complet de Jeunet... Un outil de recherche vous permettra de retrouver un film, un acteur ou d'établir une filmographie idéale d'après vos critères de recherche. Mais attention, l'outil a ses limites. À la demande « film érotique, réalisé en 1996 avec Jean Gabin », il ne trouve rien... La réalisation très soignée se retrouve jusqu'à la procédure de lancement du logiciel. Une anecdote correspondant à la date d'utilisation vous accueille de façon sympathique. *Jour de fête !*

L. G.

Jean GABIN

Né Jean-Alexis MONCORGE le 17/05/04
Décédé le 15/11/76

Biographie
Filmographie
Autres activités

Plus qu'un acteur, Jean Gabin est un mythe. Il débute avec le cinéma parlant et s'affirme dans des rôles de bons ou mauvais garçons ("Paris-Béguin" et "Coeur de lilas"), puis crée progressivement un personnage plus rude, hérité de sa propre vie d'ouvrier dont il a gardé le langage et le dégoût de la parade et du monde. "La Bandera", dans lequel il incarne un légionnaire, marque le début d'une époque rayonnante : il est tour à tour truand ("Pépé le Moko" et "Les Bas-fonds"), ouvrier marqué par le destin ("La Belle équipe" et "Le Jour se lève"), simple soldat ("La Grande illusion"), déserteur ("Quai des brumes"), cheminot ("La Bête humaine") ou encore marin ("Remorques"). Il cristallise, dans ces rôles, tous les espoirs et les échecs de son temps. La guerre interrompt momentanément sa carrière en 1939. Après un intermède décevant à Hollywood, il effectue un difficile retour en France. Il campe, néanmoins, avec un naturel étonnant, le paysan normand du "Plaisir", et le mien empoisonné par Danielle Darrieux dans "La Vérité sur Bébé Donge", mais ne retrouve la faveur du public qu'avec le truand embourgeoisé de "Touchez pas au grisbi". Commence alors la seconde partie de sa carrière, au cours de laquelle il redevient l'acteur favori des Français pendant vingt ans. Le mythe de "l'homme traqué" s'estompe au profit de l'homme mûr et respecté : patron de cabaret ("French cancan"), de restaurant ("Voici le temps des assassins"), avocat ("En cas de malheur"), commissaire ("Maigret et l'affaire St Fiacre" et "Le Pacha"), président et militaire retraité ("Le Président" et "Le Gentleman d'Epsom") ou encore chef de bande ("La Cave se rebiffe", "Mélodie en sous-sol" et "Le Clan des siciliens"). Il abo[illegible] rôles de "patriarches" avec "La Horse" et "Le Chat" lui permet d'échapper à ce type son rôle de pathétique retraité de banlieue haine de l'autre.

Imprimer

CINÉMASCOPE CANAL+ — ≫ *Multimédia/Infogrames.* ≫ *Moins de 350 F.*

DELICATESSEN

De Jean-Pierre Jeunet
Sortie commerciale : le 17/04/91

Biographie
Filmographie
Autres activités

EN SAVOIR +

Danus Khondji, célèbre chef-opérateur qui a travaillé sur les tournages de films comme "Seven" de David Fincher, "La Cité des enfants perdus" de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro, "Alien 4" de Jean-Pierre Jeunet, est également directeur photo dans le film "Délicatessen" de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro.

L'idée de "Délicatessen" sortit d'une expérience personnelle de Jean-Pierre Jeunet. Il habitait au-dessus d'une charcuterie et chaque matin entendait des coups de hachoir. Puis un jour, sa compagne, ronque imaginative les incisives y passaient aussi. Il lui a été bientôt être leur tour ! Marc Caro fut enthousiasmé par ce point de départ et trouva aussitôt le titre "Délicatessen". Les deux hommes se mirent rapidement au travail et échafaudèrent la scénario. Marc Caro venant de la bande dessinée et Jean-Pierre Jeunet de la publicité, par habitude et pour gagner du temps sur le tournage, ils élaborèrent un story board mise en dessin du scénario.

"Délicatessen" est un pur ravissement, un film digne d'Hollywood conçu artisanalement par des Français qui sont en passe de créer un nouveau genre, avec un talent et un brio époustouflant.
CINEMA 21, 1er avril 1991

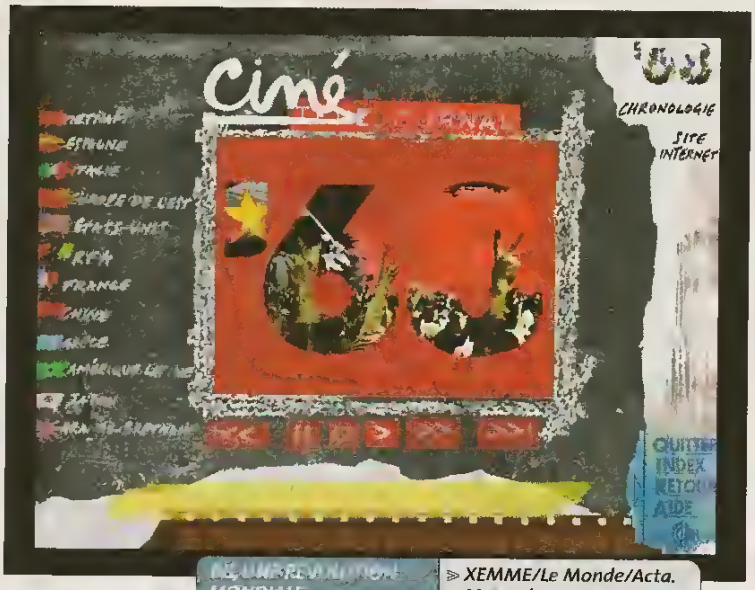
Le récit (...) est un peu anecdotique et sur la longueur "Délicatessen" manque un peu de souffle.
STUDIO, 1er mai 1991

MAI 68. Il y a trente ans, le monde vacillait. Bien sûr, en Europe nous aurions tendance à ne retenir que le joli mois de mai parisien et l'intervention soviétique à Prague qui suivit,

Sous les CD, la plage...

mais ce fut également une période charnière pour l'Amérique latine, la Chine, le Vietnam... C'est ce que nous apprend ce logiciel au moyen de 3000 photos, plus de 450 fiches et 40 minutes de documents. Et la télévision étant à l'époque en noir et blanc, la qualité n'en est que meilleure sur nos écrans informatiques, même plein pot. Politique, culture, société, personnages et mouvements sont au nombre des thèmes abordés. Et au-delà de l'année 1968, par exemple avec Woodstock qui a eu lieu l'année suivante, c'est tout un pan de notre siècle qui est passé en revue et qui bénéficie d'une réalisation et d'une interface parfois austère mais efficace. De plus, un accès Internet permet de bénéficier de nouvelles informations et de participer à des forums de discussion. Une belle façon de rendre hommage au mouvement de 68, alors que le dialogue était prédominant...

L. G.



RÉ, UNE RÉVOLUTION MONDIALE — ≫ *XEMME/Le Monde/Acta.* ≫ *Moins de 300 F.*

MOOÉRATION. L'alcool tue, c'est de notoriété publique. La preuve, c'est que pas plus tard qu'hier, quelqu'un est mort écrasé sous une barrique pleine de bordeaux. Pour bien

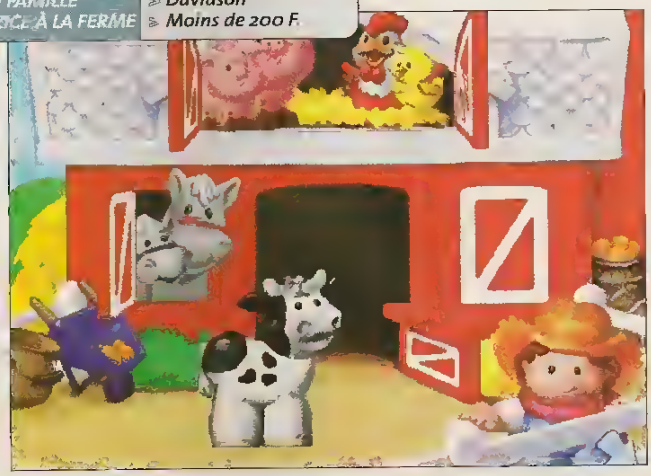
Distillez de bons conseils

connaître ses limites, il vaut mieux bien connaître l'alcool. C'est ce que propose le CD-ROM *Alcool et prévention*, en faisant un tour d'horizon intéressant et bien construit des différentes boissons alcoolisées, sur leurs effets sur l'organisme, sur l'histoire de l'alcool dans les sociétés, etc. Exhaustif, notamment grâce à son lexique très riche, le logiciel est clair et abonde d'informations textuelles, visuelles et audio. Un *quiz* est évidemment fourni, de même qu'un questionnaire vous permettant de connaître votre taux d'alcoolémie à un moment donné. C'est ainsi qu'on apprend que l'on arrive à 3 grammes d'alcool dans le sang – le coma éthylique vous guette si vous pesez dans les 70 kg – avec seulement 11 vodkas et une bière. Pas une de plus. Une preuve de plus que la bière doit être consommée avec modération. À consulter !

D. C.

ALCOOL ET PRÉVENTION
> Lec. Editions.
> Moins de 150 F.

LA PETITE FAMILLE FISHER PRICE À LA FERME
> Davidson
> Moins de 200 F.



La jolie vie campagnarde

MEUMEU. COTCOT. GROUIK. BEEEEE. HIIIIIIIII (pas facile à rendre à l'écrit, le hennissement). Vous avez entre 2 et 4 ans ? Vous aimez les vaches, les cochons, les dadas, les moutons, mais pas les lapins ? Cet éducatif est fait pour vous. Certes, vous ferez vite le tour des quatre petits jeux très simples, mais vous apprécierez les superbes dessins colorés, les animations mignonnes et l'ambiance sonore très « tout-petits » de *La petite famille à la ferme*, dernier en date de la série des ludo-éducatifs Fisher Price.

Au fait, entre nous : évitez d'utiliser ce logiciel à proximité de Cracker. Non seulement ce genre de produit le captive tant qu'il vous vire de devant votre ordinateur pour vous piquer la place, mais il a de plus une forte tendance à vouloir avoir des relations contre nature avec les gentils petits animaux de la ferme et même les végétaux (avec une préférence pour les carottes et les épis de maïs). Et au fait, Cracker : Non, il n'y a pas de *bonus level « Kill, kill the lapinou »*.

D. C.

> Aventure aquatique **L'incroyable aventure de Timmy, EMME, moins de 200 F.**

Nicolas 6 ans, le fils de Sandrine notre correctrice, a tellement été captivé par ce jeu que nous vous le conseillons in extremis. Graphiquement réussi et prenant, ce jeu d'aventure parsemé de petits jeux de logique s'adresse aux enfants de 5 à 10 ans. N'attendez pas Noël.

HOT-LINE TECHNIQUE GRATUITE : GARDEZ LE

Cartes Direct to Disk

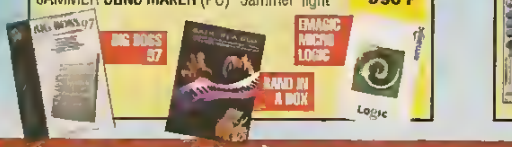
DIGITAL AUDIO LAB **V8** (PC) : Carte DtD 16 pistes avec 2xDSP 56 002 ext a 8 DSP . **13990 F**
DAL **BIG BLOCK** (PC) : Interface 8 E/S Jacks sym, 1 E/S S/PDIF et AES/EBU **15490 F**
DAL **RAM INDUCTION** (PC) : Carte RAM V8 **2290 F**
EMAGIC **AUDIOWERK 8** (Mac/PC) : Carte DtD livrée avec le logiciel VMR (Portastudio),2 entrees et 8 sorties anal + 1 E/S S-PDIF ***AVEC LOGIC AUDIO DISCOVERY*** **4995 F**
FRONTIER **WAVE CENTER** (PC) : Carte Audio 8 E/S Adat optique + Interface Midi 1in/3out **4490 F**
KORG **1212-I/O** (Mac/PC) Carte DtD comportant 1 E/S stéréo analogique, 1 E/S stéréo S-PDIF, 1 E/S 8 canaux, format ADAT optique, compatible Cubase VST **PROMO**

MIDIMAN **O-MAN 2044** (PC) : Carte PCI 4 E/S Analogiques plus DSP 20 bits **2490 F**
SEK'D **PRODIF 24** (PC) : Carte 1 E/S num AES/EBU et optique + 1 S analogique **2490 F**
SEK'D **PRODIF 32** (PC/Mac) : Idem Prodif 24, format PCI **3190 F**
SEK'D **PRODIF GOLD** (PC/Mac) : Carte Entré Sortie ADAT PCI **4390 F**
SEK'D **PRODIF 96** (PC/Mac) : Carte E/S num 24 bits, echant. 96 kHz + 1 sortie analogique **4990 F**
SEK'D **ARC 44** (PC) : Carte comportant 4 Entrées et Sorties analogiques **2990 F**
SEK'D **ARC 88** (PC/Mac) : Carte 8 E/S analogiques + 1 E/S numerique **6990 F**
LUCID TECHNOLOGIE **PCI 24** (Mac/PC) : Carte PCI E/S numérique 24 bits, Compat. Cubase VST, Peak, Deck, Sound Edit **3590 F**
LUCID TECHNOLOGIE **NB 24** (Mac) : Idem PCI 24 mais au format NuBus **3290 F**
ENSONIQ **PARIS** (Mac/PC) : Système Direct to Disk PCI modulaire **✆ TEL ✆**
GADGET LAB **WAVE/4** (PC) : Carte ISA 4 E/S analogiques + MIDI + Connecteur carte fille **2790 F**
YAMAHA **DSP FACTORY** (PC) : Carte 16 pistes offrant la puissace d'une console 02-R . **✆ TEL ✆**
WAVES SYS **V-VARM** (PC) : Arpegiateur Vintage temps reel **1690 F**

Mark of The Unicorn 2408 (Mac/PC) : Nouveau système Direct to Disk comprenant une carte PCI 24 pistes avec module rack 24 E/S 9990 F

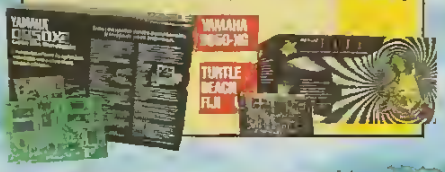
Séquenceurs

EMAGIC **MICROLOGIC** (MacPC) : Pour bien débuter en MIDI sur Mac ou PC **850 F**
PG MUSIC **BAND IN THE BOX** (PC/Mac/ST) : Arrangeur temps réel, avec module d'harmo . **890 F**
RYTHM N' SOFT **BIG BOSS 97** (PC) : Nouvelle version entièrement revue en 32 bits **1490 F**
RYTHM N' SOFT **BIG BOSS** (Mac/ST) **990 F**
JAMMER **JAMMER PRO** (PC) : Arrangeur complet, 256 pistes 200 styles, 50 rythmes **990 F**
JAMMER **SONG MAKER** (PC) : Jammer light **690 F**



Cartes Son

AVM **APEX** (PC) : Carte son D To D + Sampling **2790 F**
MIDIMAN **D-MAN** (PC) : Carte son Full Duplex + Interface MIDI + Connecteur carte fille **990 F**
MAXISOUND **HOME STUDIO 64 PRO** (PC) : Carte son française 16 pistes DtD, Sampling Ram, Entrée/Sortie S/PDIF **1990 F**
TERRATEC **BASE ONE** (PC) : Carte son d'entrée de gamme full duplex, compatible SB **450 F**
TERRATEC **MAESTRO 32/96** (PC) : Carte son full duplex synthé 384 sons + 8 kits batterie, GM/GS connecteur Wave Blaster **1590 F**
TURTLE BEACH **FIJI** (PC) : Carte DtD, PnP Win 95, DSP 56002, 20 bits Tech Hurricane, Option E/S numerique SP-DIF **2990 F**
TURTLE BEACH **PINNACLE** (PC) : Idem + sons Kurzweil ext a 48 Mo pour sampling **3990 F**
TURTLE BEACH **MALIBU** (PC) : Carte ISA d'entrée de gamme **1290 F**
TURTLE BEACH **DAYTONA** (PC) : Carte PCI, Direct To Disc plus Synthe **1590 F**
TURTLE BEACH (PC) **OPTION I/O** Entrée/sortie numerique pour Fiji ou Pinnacle E/S coaxiale RCA S-PDIF **890 F**
YAMAHA **CBX-10** (PC/Mac) : Kit comprenant Generateur de sons externe + Logiciel **1590 F**
YAMAHA **DB-50 XG** (PC) : Carte fille, Plus de 600 sons et 21 kits de batterie, 3 multi-effets . **890 F**

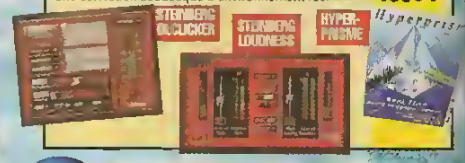


Séquenceurs Audio

CAKEWALK **HOME-STUDIO** (PC) : 256 pistes Midi + 4pistes Audio, editeurs de base **890 F**
CAKEWALK **PRO** (PC) : 4 pistes Audio **1790 F**
CAKEWALK **PRO-AUDIO** version 6.0 (PC) : multi-canaux, effets temps reel 256 pistes Midi et illimité en Audio. Synchronisation externe Midi et Audio **3390 F**
CAKEWALK **PRO-AUDIO DELUXE** V 6.0 (PC) **3990 F**
EMAGIC **LOGIC AUDIO** (PC/Mac) : Séquenceur intégrant Midi et audionumerique : version PC **3890 F**
version Mac **4990 F**
EMAGIC **LOGIC AUDIO DISCOVERY** (PC/Mac) : Version light de puissantes fonctions **2590 F**
MOTU **DIGITAL PERFORMER** (Mac) **4990 F**
STEINBERG **CUBASE VST** (PC/Mac) : Le séquenceur le plus populaire avec 32 pistes audio + effets temps réel **2890 F**
STEINBERG **CUBASE SCORE VST** (PC/Mac) : Cubase VST avec en plus Scores et editeur de partitions très performant **3890 F**
STEINBERG **CUBASE AUDIO VST-XT** (PC/Mac) : Version professionnelle supportant, Digidesign, Session 8, Audiomedia III, KORG 1212 I/O **4890 F**
SEK'D **SAMPLITUDE STUDIO 4.0** (PC) : Puissant logiciel Direct to Disk, Natif Win 95 et NT, avec Egaliseur 3 bandes + 1 compresseur + 1 Delay par piste. Nombreux traitements DSP, Nombre de pistes illimité **3990 F**
SEK'D **SAMPLITUDE PRO 4.0** (PC) : Identique à la version STUDIO 4.0 mais limite à 8 pistes **1650 F**

Logiciels Plug-In

ARBORETUM **HYPERPRISM** (Mac/VST) : 29 effets pour Cubase VST Mac, reverb, EQ, Flanger, Chorus, Delay **2590 F**
SEK'D **SAMPLITOOLS DEQ** (PC) : Plug-in au standard DirectX comprenant EQ Compresseur, Limiteur, Gate Expandeur et Disto **690 F**
STEINBERG **DENDISER** (VST/Wavelab) **2590 F**
STEINBERG **DECLICKER** (VST/Wavelab) **2590 F**
STEINBERG **LOUDNESS MAXIM** (VST/Wavelab) **2590 F**
STEINBERG **SPECTRALIZER** (Wavelab) **2590 F**
STEINBERG **MAGNETO** (Mac/VST) : Plug'in pour recreer la chaleur de l analogique **2590 F**
SONIC FOUNDRY **DENDISER/DECLIKER** (PC/Soundforge) : Suppression de bruits **1990 F**
SONIC FOUNDRY **BATCH CONVERTER** (PC) : Traitement par lot pour Sond Forge **1290 F**
SONIC FOUNDRY **SPECTRUM ANALYSIS** (PC/SoundF) Analyseur pour Sound Forge **990 F**
SONIC FOUNDRY **CD ARCHITECT** (PC) : Logiciel de gravure de CD Audio sur PC (autonome ou en Plug'in pour Sound Forge) **2190 F**
O SOUND (PC) : Logiciel de spacialisation **1790 F**
SONIC FOUNDRY **ACOUSTIC MODELER** (PC) : Ajoute une coloration acoustique d environnement réel **1590 F**



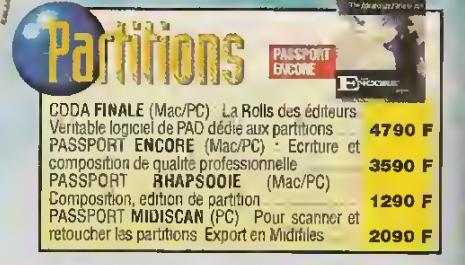
Audionumérique

BIAS **PEAK** (Mac) : Le logiciel d'échantillons le plus complet en univers Mac, Undo/Redo illimité, édition non destructive **2390 F**
STEINBERG **WAVELAB 1.6** (PC) : Bibliothécaire et editeur de fichiers audio avec FX temps reel et Soft graveur CD **2790 F**
WAVES **NATIVE POWER PACK** (PC/Mac) : TrueVerb, D10, C1, S1 et L1. Les Plugs en Waves pour Mac/PC sans carte additionnelle Compatible Cubase VST, Premiere, Direct X **3790 F**
WILDCAT SOFTWARE **SOUND TO MIDI** (PC) : Conversion Audio/Midi temps reel **990 F**
SYNOPTIC **VIRTUAL WAVES 2** (PC) : Synthèse sonore et conversion fichiers audio **990 F**
QUARTZ **QUARTZ AUDIO PRO 3.0** (PC) : DtD 128 pistes virtuelles, 8 en temps réel **2790 F**
SONIC **SOUND FORGE 4.0** (PC) : Editeur d'échantillons complet compatible avec la plupart des sampleurs et tous fichiers informatiques. Très grand nombre d'effets **2690 F**
REALITY (PC) : Synthé analogique sur PC equipe de carte sons **3990 F**
ACID (PC) : Gestion de fichiers son pour Hip Hop, Techno House **2690 F**
COOL EDIT PRO (PC) : Direct to Disk + Effets en version professionnelle **2990 F**
V-VARM (PC) : Arpégiateur Vintage temps reel **1690 F**

TR-808 + TB-303 en SOFT
ReBIRTH RB-338 : Toutes les fonctions d'une GROOVEBOX sur votre ordinateur 1390 F

Partitions

CODA **FINALE** (Mac/PC) : La Rolls des éditeurs. Veritable logiciel de PAO dédie aux partitions **4790 F**
PASSPORT **ENCORE** (Mac/PC) : Ecriture et composition de qualite professionnelle **3590 F**
PASSPORT **RHAPSODIE** (Mac/PC) : Composition, edition de partition **1290 F**
PASSPORT **MIDISCAN** (PC) : Pour scanner et retoucher les partitions. Export en Midifiles **2090 F**



20 ANS D'EXPERIENCE - GARANTIE 3 ANS PIÈCES ET M.O. - PRIX GARANTIS LES PLUS BAS [1] - GARANTIE SATISFACTION SOUS 10 JOURS PAR ECHANGE OU REMBOURSEMENT [2] - HOT-LINE TECHNIQUE ET PRISE EN M

CONTROLE DE VOS MACHINES...

Pour ses 20 ans, STAR'S MUSIC ouvre 8 nouveaux magasins !
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h15 à 19 h - Métro PIGALLE

Interfaces Midi

ALTECH **TRAVELLER 1X1** : (PC) 1 in, 1 out	590 F
ALTECH **MIDIdock 1X** : (PC) Parallèle, 1 in, 1 out	790 F
ALTECH **MIDIdock 2X** (PC) Parallèle, MIDI-MTC 2 in, 2 out, Remapping, Muting	1190 F
ALTECH **MIDIdock /i** : (PC) MIDI, 2 in, 2 out	690 F
ALTECH **MIDIdock /iS** : (PC) Interface 16 bits SA, MIDI-SMPTE 2 in, 2 out, Remap/Mute	1290 F
ALTECH **MIDIdock PRO 44** : (PC) 4 in, 4 out	1190 F
ALTECH **MIDIface SX** : interface MIDI, 1 in, 1 out	290 F
ALTECH **MIDIface EX** : (Mac) 1 in, 3 out/thru	490 F
MIDIMAN **WINMAN 1X1** (PC)Windows	490 F
MIDIMAN **WINMAN 2X2** (PC)Windows	790 F
MIDIMAN **WINMAN 4X4S** (PC) 4 in/4 out, 64 canaux, Synchro SMPTE	1990 F
MIDIMAN **MINI MACMAN** (Mac) Interface externe 1 in, 1 out	390 F
MIDIMAN **MACMAN** (Mac) Externe, 1 in 3 out	490 F
MIDIMAN **SMARTSYNC** Synchro autonome MidiClock et S.P.P. idéal pour ministudio K7	990 F
MIDIMAN **SYNCMAN +** Synchro SMPTE + MTC, générateur de Time Code intégré	1990 F
MOTU **MIDI TIMEPIECE AV** (Mac/PC) 8 in et 9 out, 128 canaux plus Synchro Vidéo	5990 F
MOTU **MIDI EXPRESS XT** (Mac/PC) 8 in et 8 out, 128 canaux plus Synchro SMPTE	4290 F
MOTU **MICRO EXPRESS** (Mac-PC) Idem à MIDI express XT mais 96 canaux	3190 F
MOTU **POCKET EXPRESS** (Mac-PC) MIDI et SMPTE, 32 canaux 2 in 4out	1790 F
MOTU **PC MIDI FLYER** Midi 32 canaux pour PC	890 F
MOTU **FASTLANE** Midi 1 in, 3 out pour Mac	550 F
OPCODE **STUDIO 64X** (PC/Mac) Interface externe rack19 , 4 in, 6 out 64 canaux au total, SMPTE	2390 F
OPCODE **STUDIO 64 XTC** (Mac)	3690 F
OPCODE **MIDI TRANSLATOR II** (Mac)	490 F
OPCODE **MIDI TRANSLATOR PRO** (Mac)	990 F
OPCODE **MIDI TRANSLATOR** (PC) Externe sur port // 2 in, 2 out, 32 canaux	1090 F

CONFIGURATIONS INFORMATIQUES MUSICALE SUR MESURE
PENTIUM, PENTIUM II, AMD K6, POWER MAC
Configurations montées et testées, logiciels installés... Possibilité de mise en rack 19"
PRIX STAR'S MUSIC
01.45.26.12.27

MEMOIRE DE MASSE
- DISQUES DURS internes et externes, toutes capacités, tous formats -
- Lecteurs et cartouches ZIP et JAZ
- Graveurs de CD Grandes Marques...

01.45.26.12.27

Softs Educatifs

EVEREST **CRESCENDO** (PC) Apprentissage du solfège 8 années de conservatoire	890 F
EMAGIC **NEAR MASTER** (Mac) Solfège, dictées musicales et rythmiques	890 F
RYTHM N' SOFT **SOLFEO** (PC) Lecture en sol et fa, dictées, intervalles, rythmes	390 F
MIDISOFT **PLAY PIANO** (PC/Win 95)	690 F

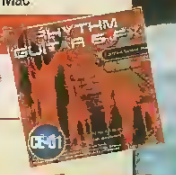
CD & Midi Files

LES CD SONT EN DÉMO PERMANENTE SUR JUKE-BOX 100 CD

CREATIVE ESSENTIAL

Serie de 30 CD d'une qualité exceptionnelle. De 200 à 400 samples par CD en 3 formats : AUDIO pour Samplers, WAV pour PC et AIFF pour Mac

Par 10 CD	149 F	l'unité
Par 5 CD	160 F	l'unité
A l'unité	190 F	



CE-01 : RYTHM GUITAR & FX
CE-02 : PERCUSSION GROOVES
CE-03 : BRASS ELEMENTS
CE-04 : DANCE VOCALS
CE-05 : ELECTRIC DREAMS
CE-06 : TRANCE FORMATION
CE-07 : DREAM ZONE
CE-08 : SPICE OF INDIA
CE-09 : GUITARES SEPARATES
CE-10 : GLOBAL SFX
CE-11 : HOUSE & GARAGE CONSTRUCTION
CE-12 : HIP-HOP & SWING BREAKDOWN
CE-13 : JUNGLE FRENZY
CE-14 : LIVE BASS GROOVR
CE-15 : WORLD CLASS BREAK
CE-16 : DRUMS & PERCUSSION TOOLS
CE-17 : BASS SEPARATES
CE-18 : ROCK & POP VOCAL
CE-19 : DANCE DRUMS
CE-20 : UPFRONT LEAD GUITAR
CE-21 : ETHNIC FLAVOURS
CE-22 : RAGGAE CONNECTION
CE-23 : TECHNO PRISONNER
CE-24 : FUNK CONSTRUCTION
CE-25 : SYNTH BASS LOOP
CE-26 : VINTAGE KEYBOARDS
CE-27 : VOICES OF AFRICA
CE-28 : STRINGS TEXTURES
CE-29 : WOODWINDS & BRASS
CE-30 : ORCHESTRAL FLAVOUR

NOUVEAU
Pour recevoir une documentation détaillée sur nos CD
Envoyez nous vos NOMS et ADRESSE sur papier libre accompagné d'un timbre à 3 Francs

BEST OF SAMPLING

• CD AKAI Vol I	590 F	• TEKNO INDUSTRIAL	590 F
• CD AKAI Vol II	590 F	• PERCUSSION+ I	590 F
• REMIX II	590 F	• INTERFACE DANCE	590 F
• REMIX MEGABASS	590 F	• SAMPLE CITY	590 F
• XX LARGE The Killer	590 F	• SAMPLE CITY II	590 F
• ROBOTS & COMPUTERS	590 F	• ANALOG TO DIGITAL	590 F
• FX FILMS COLLECTION	590 F	• FUNK GUITAR	590 F
• OVERDUB	400 F	• FUNKY ELEMENTS	590 F
• ALPHADANCE II	590 F	• JUNGLE WARFARE	590 F
• CHARLIE LORGAN	590 F	• JUNGLE WARFARE II	590 F
• CHARLIE MORGAN II	590 F	• AMBIENT II	190 F
• DRUMS II - 808	590 F	• ET BIEN D'AUTRES TITRES	
• DANCE & INDUSTRIAL II	590 F	01.45.26.12.27	
• TECHNOPHOBIA	590 F		

MIDI CUBE MidiFiles comprenant 500 Drums Patterns et 1000 arrangements **490 F**

IL EST ARRIVE !

STAR'S MUSIC a créé pour vous le premier catalogue consacré à L'INFORMATIQUE MUSICALE

58 PAGES
TOUTES EN COULEURS

RECEVEZ-LE CONTRE 3 TIMBRES

Les Meilleurs Produits, Des Centaines d'Affaires, Des Services Incroyables...

INFORMATIQUE
1, bld de Clichy

ENREGISTREMENT
1, bld de Clichy

CLAVIERS
3, bld de Clichy

LOCATION
5, bld de Clichy

MULTIMEDIA
7, bld de Clichy

ESPACE DJ's
11, bld de Clichy

SONO & LUMIERES
11, bld de Clichy

GUITARES
11, bld de Clichy

STAR'S MUSIC
1, boulevard de Clichy 75009 PARIS
Tel. : 01.45.26.12.27
Fax : 01.45.26.76.51

BON DE COMMANDE

à renvoyer accompagné de votre règlement à l'adresse ci-dessus

Désignation	Prix Unit.	Qté	Prix Total
+ Frais de port (Cde inférieure à 1000 F)	70 Frs	1	(+70 Frs)

PCF 07/98 — TOTAL COMMANDE

Je règle par ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Carte Bleue

Carte numéro

Date d'expiration SIGNATURE

Nom Prénom

Adresse

C. Postal Ville

Téléphone (indispensable)

❑ Je désire recevoir le Catalogue *STAR'S DIRECT*, je joins 3 timbres à 3 Francs à cette commande

Si vous manquez de place, remplissez votre bon de commande sur papier libre

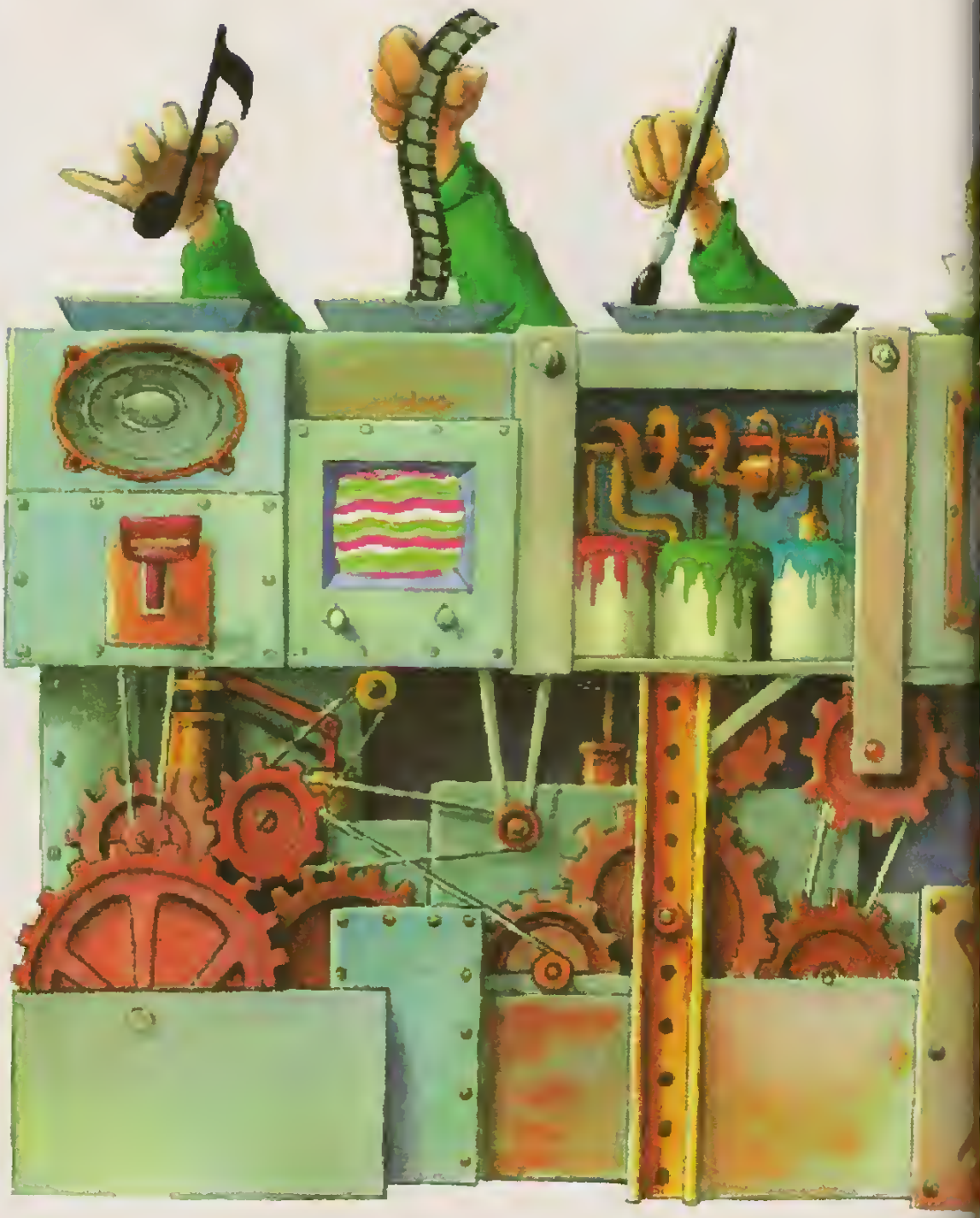
Sous réserve d'erreurs typographiques - Photos non contractuelles - Dans la limite des stocks disponibles

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAR COURRIER OU TELEPHONE - PORT GRATUIT EN FRANCE METROP. POUR COMMANDES SUP. A 1000 F - CREDIT 4 FOIS SANS FRAIS OU CREDIT CLASSIQUE APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

(1) Remboursement de la différence si vous trouvez moins cher dans le mois qui suit votre achat - (2) sauf produits hors stock ou commandes spécifiques

Création

Le multimédia à votre service



Le multimédia désigne un concept logique, l'idée d'associer le désir de communication avec l'outil informatique. À l'heure actuelle, plus besoin de disposer de compétences en programmation ou de logiciels onéreux pour donner libre cours à sa créativité. Un PC, un soft simple et un peu d'imagination seront les seules armes dont vous aurez besoin.

Par Stéphane Belin

L'IDÉE d'associer différentes techniques liées à l'informatique à des fins de communication remonte à quelques années. En fait, l'ancêtre le plus proche de l'application multimédia est très certainement la borne interactive que l'on a vu apparaître dans les gares, les centres commerciaux ou les parcs d'attractions à la fin des années 80. L'objectif était principalement de permettre au visiteur de recueillir des informations, à son rythme, et surtout de manière attractive et intuitive.

De la borne au CD-ROM

Le fonctionnement du système tournait généralement autour d'un écran tactile (que l'on effleure du doigt pour naviguer) relié à une base de données stockée sur un support de grande capacité, dont descendront les premiers CD-ROM. La liaison entre l'utilisateur et le contenu passait par une interface assez sommaire. Mais l'important est que pour la première fois, une personne pouvait accéder à une information par le biais de choix (principe qui donnera plus tard le terme largement galvaudé d'interactivité) et présentée sous diverses formes, principalement au départ des images (photos, plans, etc.) et du son (commentaires, musiques).

La vidéo ne fera son apparition qu'un peu plus tard, avec l'amélioration des techniques de stockage et de compression.

Le multimédia naît du désir de communiquer.

C'est de cette association de moyens de communication que naîtra la notion de multimédia (moyens multiples). Mais le multimédia reste assez gourmand en ressources, particulièrement celles qui donnent accès à la vidéo et au stockage.

Sa démocratisation devra attendre le début des années 90, avec l'avènement des Macintosh et des PC (des 486 à l'époque !) assez puissants pour gérer de grandes quantités de données. Mais c'est surtout le CD-ROM qui lancera la mode du multimédia. Limités jusqu'alors au support disquette (fort de ses quelque 1,4 Mo de données), les développeurs ne pouvaient tirer parti de la vidéo, et le

son se limitait à quelques échantillons, soutenus par une synthèse FM médiocre. Le CD-ROM ouvre alors la voie à des échantillons sonores et vidéo de grande taille, même si la vidéo est encore pénalisée par des algorithmes de compression imparfaits et des processeurs poussifs. Dès lors, le multimédia est partout. CD-ROM culturels, éducatifs, jeux, tout est bon pour utiliser ce nouvel outil, à tel point que la forme prend rapidement le pas sur le fond.

Aujourd'hui, la fièvre est tombée et si le multimédia reste très utile, son utilisation semble plus pondérée, plus adaptée. S'il peut apporter beaucoup à la façon dont on appréhende la communication, le livre ne semble pas sur le point de disparaître, comme l'avaient prédit certains prophètes (un peu intégristes) de la technologie.

Petit PC et petits logiciels suffiront

Concevoir une application multimédia n'est pas insurmontable, même pour une personne relativement peu accoutumée à l'informatique. Tout ce dont vous aurez besoin se résumera à un bête ordinateur (un peu comme celui que vous devez logiquement posséder si vous lisez **PC FUN**), un logiciel (dont je vous entretiendrai un peu plus loin) et un cerveau. Je passerai rapidement sur le cerveau. Quant à l'ordinateur, n'importe quel PC est aujourd'hui apte à générer et lire vidéo, son et tout ce à quoi fait généralement appel le multimédia. Toutefois, si votre PC est un 486 et qu'il ne dispose que de 8 Mo de RAM, il serait très sage de commencer à envisager un petit investissement. Mais toute machine plus puissante fera l'affaire dans la plupart des cas (les plus futés auront traduit par : un Pentium, 16 Mo de RAM, une carte son pas trop pourrie ainsi qu'une carte graphique 1 Mo). Reste à définir le logiciel le plus adapté à vos besoins.

Mais avant d'en venir à cet aspect des choses, laissez-moi vous résumer brièvement en quoi consiste la création multimédia. Au commencement (j'aime bien ces trucs-là, vachement bibliques), la conception multimédia se rapprochait étroitement de la programmation pure et dure (à tel point que l'on parlait très souvent de programmation multimédia).

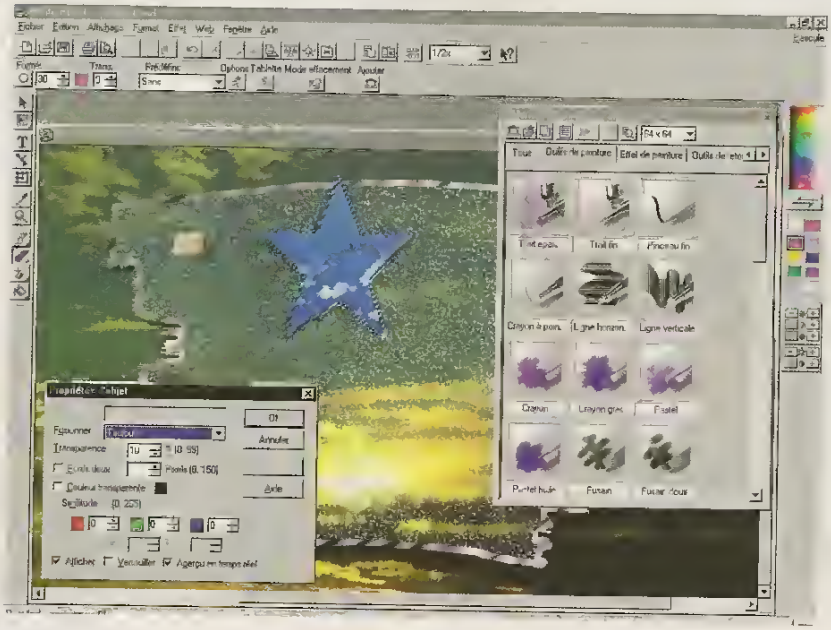
Aujourd'hui, plus la peine de programmer !

Le plus célèbre et de loin le plus employé des logiciels d'*authoring* (ça c'est le mot qu'emploient les types qui se la jouent), *Director*, utilise un langage, le *Lingo*, dont se servent alors tous les développeurs pour générer des *scripts*. Ces *scripts* sont ensuite compilés en un fichier exécutable sur PC ou Macintosh. L'avantage du *Lingo* est de permettre des applications très sophistiquées, incluant une navigation et des effets compliqués, et surtout une bonne gestion des événements, des conditions et des variables. À tel point que certains jeux ont même entièrement été réalisés de cette manière. Un exemple parmi beaucoup d'autres est le jeu *Journeyman Project*, réalisé par Presto Studios, qui mettait en œuvre il y a quelques années toutes les ficelles du *Lingo*.

L'engouement pour *Director* tenait essentiellement au fait qu'il a été l'un des premiers sur le marché, et qu'il permettait de générer (dans la douleur) des applications tournant sur des CD-ROM hybrides (Mac et PC). Mais le logiciel de Macromedia a ses travers, principalement parce qu'il fait appel à des notions de programmation qui, si elles n'en demeurent pas moins basiques, auront tôt fait de rebuter les débutants ou les personnes pressées.

Depuis, les outils ont évolué, tant en performances qu'en convivialité. Ils offrent maintenant une méthode de travail visuelle et instinctive, tout à la souris, et ne font appel que très rarement à la programmation pour des tâches spécialisées. Les prix aussi ont sensiblement diminué, de sorte qu'il n'est plus nécessaire d'investir

● **Photoimpact 4 de Ulead.**



miroVIDEO

PLAY

Effets spéciaux sur la Coupe du Monde

Montez vos meilleurs moments sur vidéo avec miroVIDEO DC10

miroVIDEO DC10

Le montage vidéo numérique pour tous.

Facile à installer, "Plug & Play" - Carte PCI bus master compatible avec toutes les sources (S-VHS, Hi8, Video8, VHS ..) Résolution de capture et de restitution 384x576 à 50 trames/s - Numérisation en temps réel sur disque dur - Visualisation sur moniteur (overlay) - Livré avec MediaStudio 2 5 VE (logiciel de montage, mixage et effets spéciaux) - Kai's Power GOO SE (logiciel de déformation et de création d'images).

1790 F.ttc

miroVIDEO PCTV ***football version 98*** **+ Actua Soccer 2** (jeu de football)
Plein écran sur la Coupe du Monde !
Recevez la télévision sur votre PC en plein écran avec une parfaite fluidité
Livré avec pilotes pour Win 95 et NT4 - miroTELEVISION - miroTELETEXT - Microsoft Explorer 4 - Net meeting Prix public conseillé **790 F.ttc**

miroVIDEO Studio 200 : Montage vidéo sur tous les PC (Windows 95 & 3.1)
Pas de carte à installer, connectez simplement le boîtier sur le port parallèle du PC.
Livré avec VideoDirector 3 - Title Editor 3 0 - Audio Editor Prix public conseillé . **1790 F.ttc**

PINNACLE®
SYSTEMS

Documentation, information - 3615 miroinfo (2,23F/min.)
PINNACLE Systems France - tél - 01 46 12 03 12
http://www.pinnaclesys.de

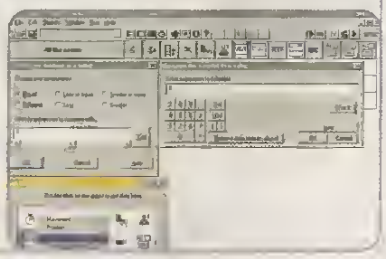
almeria

NOTRE SÉLECTION DE LOGICIELS

Pour bien faire son choix, l'important est de décider si vous désirez réaliser plutôt une présentation dynamique et rapide ou une application très complexe. Ensuite, en fonction de votre budget, la décision devrait être assez simple.

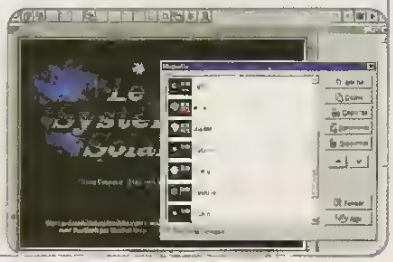
CLICK & CREATE

Si le prix de Click & Create *est un peu élevé, c'est certainement le plus complet de la sélection. Il vous permettra de réaliser des applications multimédia très sophistiquées, et même des jeux d'aventure tant sa gestion des conditions, des variables et du* timing *est poussée. Il dispose d'un assistant excellent qui vous évitera d'oublier de définir certains événements.* Click & Create *reconnaît tous les formats utiles de son, vidéo et image et dispose d'une interface puissante et conviviale. Le seul reproche que l'on peut lui faire est sa relative lenteur. De même, l'absence de fonctions hypertextes lui interdisent le champ des applications culturelles comme les encyclopédies.*



NEOBOOK 3

Même si Neobook 3 *n'est pas le logiciel le plus puissant de la sélection, il a le mérite d'être l'un des moins chers. Comme tous les logiciels de ce type proposés de nos jours, il ne fait pas appel à la programmation et le travail se fait de manière visuelle et intuitive en plaçant les éléments sur la page. Personnellement, je lui préfère* Scala MM200, *mais si votre budget est limité, il constituera certainement le meilleur choix fonctionnalités/prix.*



WinShare
Killer Apps.
française.
environ 600 F.

SCALA MM200

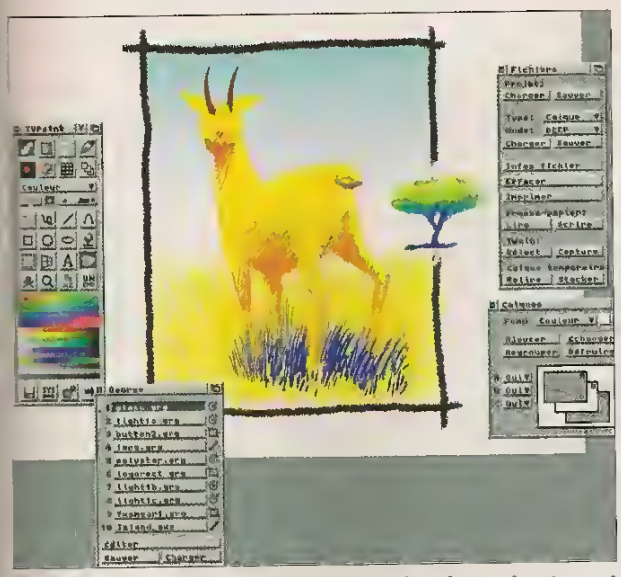
Scala MM200 *est sans conteste mon chouchou. Certains lui ont reproché son interface un peu décalée, comme on avait reproché à* TVPaint *son fonctionnement atypique. Mais, issu de l'Amiga comme* TVPaint, *il possède la même farce. Une fois son interface apprivoisée, vous pourrez réaliser les présentations les plus dynamiques qu'il soit possible de faire avec un PC. Il est excessivement véloce et les effets qu'il propose seraient dignes de figurer dans des habillages de chaînes de télévision. Son prix, pour de telles possibilités, est également à son avantage. Et comme si cela ne suffisait pas, il est livré avec des tonnes de* cliparts *d'excellente qualité. Le* runtime *est fourni gratuitement et vous permettra de diffuser vos œuvres commercialement sans débourser un centime de plus. Un logiciel peut être moins classique que les autres, mais idéal pour les présentations qui ont la pêche !*

Scala Inc.
distribué par Isyo Tech
(01 30 76 90 15).
française.
moins de 2 500 F.

SHOW

Je n'ai pu disposer que d'une version bêta de ce nouveau produit de MetaCreations dans la lignée du très bon Soap. *Mais nous testerons dans le prochain numéro la version finale française, puisque le programme semble excellent. En fait, il est le moins cher de tous et même s'il s'avère limité par rapport aux autres, il est d'avantage axé sur la présentation multimédia. Idéal pour réaliser un portfolio, il est particulièrement agréable à utiliser, presque ludique même, dans l'esprit de la société de Kai Krause. Son interface est visuellement magnifique et un néophyte s'y retrouvera très rapidement. Son prix défiant toute concurrence en fera un compagnon parfait pour les petites présentations associant son, image et vidéo. De plus, il possède un atout énorme ! C'est le seul à être livré en version hybride Mac/PC avec les* runtimes *tournant sur les deux plates-formes. Ainsi, votre application, une fois créée, pourra être lue aussi bien par les utilisateurs de PC que de Mac. On vous en reparle dès le mois prochain avec la version finale.*

Metacreations.
française.
environ 350 F.



● **TVPaint, un excellent outil pour créer bandeaux, boutons et illustrations diverses...**

des sommes indécentes pour se procurer un logiciel fiable. D'autant que la notion de droits de publication dans ce domaine est particulièrement importante. Il arrive en effet que vous puissiez créer votre présentation, mais qu'il vous faille encore débourser pour acquérir l'application qui vous permettra de la distribuer (connu généralement sous l'appellation *Runtime*). Pire, certains éditeurs prenaient un pourcentage sur les ventes des logiciels créés avec leur programme ! Fort heureusement, cette pratique a pour ainsi dire disparu.

Une technique universelle

Le processus créatif est très simple. Vous commencez par assembler et mettre en forme les différents éléments de votre application ou de votre présentation. Vous créez les éléments graphiques (boutons, menus, fonds...) à l'aide d'un logiciel de graphisme 2D (voir encadré sur les outils). Vous créez ou réunissez les différents sons et musiques et vous concevez une arborescence qui liera le tout. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à construire vos pages en plaçant fonds, boutons et images. Vous définirez dès lors certaines zones (comme les boutons) en tant que zones actives. Ces zones, une fois cliquées, déclencheront des événements, comme la lecture d'une vidéo ou d'un son, l'apparition d'un texte, ou encore le lien vers une page comportant d'autres zones... Vous pourrez aussi définir des variables. Par exemple, une variable pourra être incrémentée à chaque fois que l'utilisateur cliquera sur un bouton pour déclencher un nouvel événement, à partir d'une certaine valeur.

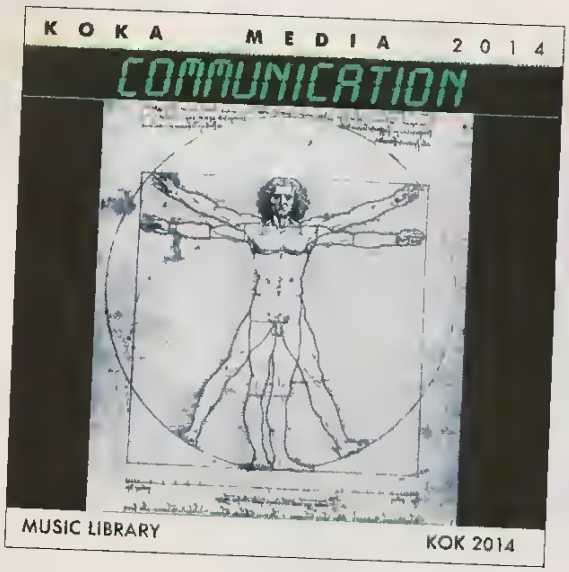
Les logiciels de conception multimédia sont aujourd'hui fort bien faits, à tel point qu'un peu de logique et d'organisation suffisent à créer à peu près n'importe quelle application. En fonction de vos besoins, ainsi que du temps que vous pourrez y consacrer, vous pourrez décider de créer totalement tous les éléments (en composant vos musiques, dessinant votre interface, etc.) ou au contraire agencer des éléments préexistants. Il existe de nombreux CD-ROM de *cliparts* et d'échantillons musicaux libres de droits qui feront parfaitement l'affaire.

Une fois votre application terminée, il ne vous restera plus qu'à la faire tester par votre entourage, afin de déceler d'éventuels *bugs* ou défauts de conception. N'hésitez pas à essayer de faire tourner votre présentation sur différentes machines, afin de mettre à jour les problèmes de compatibilité des matériels. Même si la plupart des logiciels de conception multimédia utilisent les *drivers* de Windows, il peut arriver que certains utilisent leurs propres pilotes. C'est par exemple le cas de *Scala MM100*, qui pouvait s'avérer capricieux sur certaines machines. Vous savez maintenant l'essentiel. Il ne vous reste plus qu'à orienter votre choix sur un logiciel. Utilisez pour cela notre petite sélection. ■

LES OUTILS DE CRÉATION

En dehors du logiciel de création multimédia proprement dit, vous aurez besoin de quelques outils supplémentaires pour concevoir les éléments graphiques et sonores de votre application. En matière de graphisme, je ne saurais trop vous recommander l'excellent* Photolmpact 4 *de Ulead (distribué par Apocobar : 01 53 10 32 32), un formidable logiciel graphique simple et complet vendu à moins de 1300 francs. Soap de Metacreations (environ 350 francs) permet de très jolis effets sur les photos. Enfin* TVPaint 3.6, *à moins de 400 francs, est également un produit génial, rapide, efficace et amusant pour dessiner de très belles choses.

En matière de son,* Cool Edit *permet de modifier et de créer des sons. Vous trouverez la version* shareware *sur notre CD-ROM. Mais vous pourrez également privilégier les CD-ROM d'échantillons libres de droits. Certains comportent de petites séquences d'environ 1 minute, idéales pour l'accompagnement sonore, tandis que d'autres proposent divers bruits et effets spéciaux que vous pourrez assigner au déclenchement des événements.



● **Un CD de séquences musicales libres de droits.**

LightWave enfin aborable !

Nous attendions depuis longtemps un logiciel de 3D alliant une qualité à une productivité professionnelles pour un prix accessible aux artistes indépendants et aux passionnés. C'est à Newtek que revient le privilège de créer ce précédent.

SUR PC, en l'espace de quelques années, s'est opéré un décalage énorme entre l'investissement nécessaire à l'acquisition d'une machine et le budget qu'il fallait consacrer aux logiciels. Aujourd'hui, un PC très puissant (en tout cas plus rapide qu'une station Indigo) ne dépasse guère 10 000 francs. Mais les logiciels de renom (*3D Studio MAX* et *Light Wave* pour ne pas les citer), flirtent avec les 20 voire 30 000 francs ! La nature humaine étant ce qu'elle est (n'y voyez pas là un jugement mais un constat), *3D Studio MAX* est sans aucun doute le logiciel à pouvoir se vanter du titre de *soft* le plus piraté de la planète. Mais l'exploitation commerciale des travaux, ainsi qu'un suivi technique et une documentation, nécessitent une licence officielle.

Le pro à moins de 5 000 F !

De nombreux éditeurs se sont penchés sur la question, en proposant à ce qu'ils nomment pudiquement « le grand public », des solutions partielles et bâtardes. Avec l'arrivée de *Inspire 3D*, les données du problème se trouvent radicalement modifiées. Pour la première fois, un logiciel VRAIMENT professionnel est VRAIMENT vendu à moins de 5 000 francs.

Et vous pouvez me croire quand je vous dis qu'*Inspire 3D* est une vraie révolution. En lecteur averti, vous vous méfiez des débordements d'enthousiasme, et vous avez raison. Mais cette fois, c'est vrai ! Car *Inspire 3D* n'est purement et simplement qu'un *LightWave 3D* avec de très légères limitations.

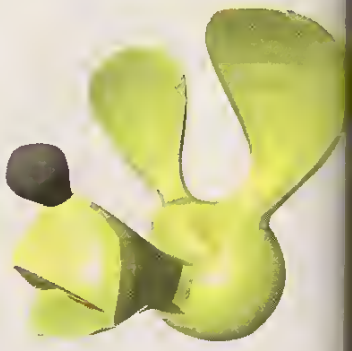
Quasiment aussi performant que LightWave

Pour ceux qui ne connaîtraient pas les performances du grand frère, sachez qu'il est utilisé aux États-Unis en production. Quelques exemples parmi beaucoup d'autres. À la télévision, vous avez les effets spéciaux de *Star Trek, The Next Generation*, *Dark Skies* ou *Space Above & Beyond*. Au cinéma, vous avez une participation à *Titanic* de James Cameron, *Le Cinquième Élément*, *Anastasia*, *Contact*, *Spawn*. Pourtant, ne croyez pas que vous aurez avec *Inspire 3D* une simple version ultra bridée, sans comparaison avec le modèle. Bien au contraire, en achetant *Inspire*, vous aurez pratiquement exactement le même outil que celui utilisé dans ces productions, sans compromis ni tricherie. À tel point qu'il est très difficile de savoir, même pour un habitué, s'il se trouve dans *LightWave* ou *Inspire*. Et les limitations, si elles existent, ne touchent qu'à des fonctions très spécialisées et ne pourraient faire défaut qu'à des professionnels aguerris de *LightWave*. Voilà qui fait donc de *Inspire 3D* le *soft* incontournable pour tout amateur passionné. ■ S. B.

19 **L'avis de Cracker**

Si votre passion est l'image de synthèse et que vous désirez disposer d'un outil professionnel pour donner libre cours à votre créativité, Inspire 3D *est le seul choix possible. Le logiciel a fait ses preuves à travers son aîné et son rapport qualité/prix défie toute concurrence. À acheter d'urgence !*

- **Genre**
- **Constructeur**
- **Langue**
- **Prix**
- **Notre config. conseillée**



STOP

DIABOLIC PENTIUM II

233 MHZ

Carte mère Pentium II évolutive 233-333 Mhz
Chipset Intel 440 LX, AGP, contrôleur Ultra DMA/33 intégré, port USB intégré, port infrarouge & détection automatique du processeur.
512 Ko de cache intégré au processeur
Processeur Intel Pentium II 233 MMX™
8 Slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33
Carte graphique 3D AGP 4 Mo SGRAM 64 bits
Ecran 14" 1024x768 NE MPR2 Pitch 0,28 CE
Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
Lecteur CD-ROM 24X PnP Multiread
Carte son comp. SB 16, son 3D, Full Duplex intégrée
HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour 230W norme CE
Clavier 105 touches pour Windows 95
Souris compatible Microsoft

★ VENDEURS!
Devenez distributeur Diabolic System, ez votre Extrait K-Bis + RIB au 01.43.67.93.00

★★★ DISPONIBLE RAPIDEMENT

★★★ PC PERSONNALISABLE

★★★ GARANTIE 5 ANS

★ PAIEMENT CB OU ESPÈCES

★★ ZERO (0) DEFAUT

1495 FTTC

DIAMOND MONSTER II 3DFXII 8 Mo
Version boîte (quantité limitée)

5090 FTTC

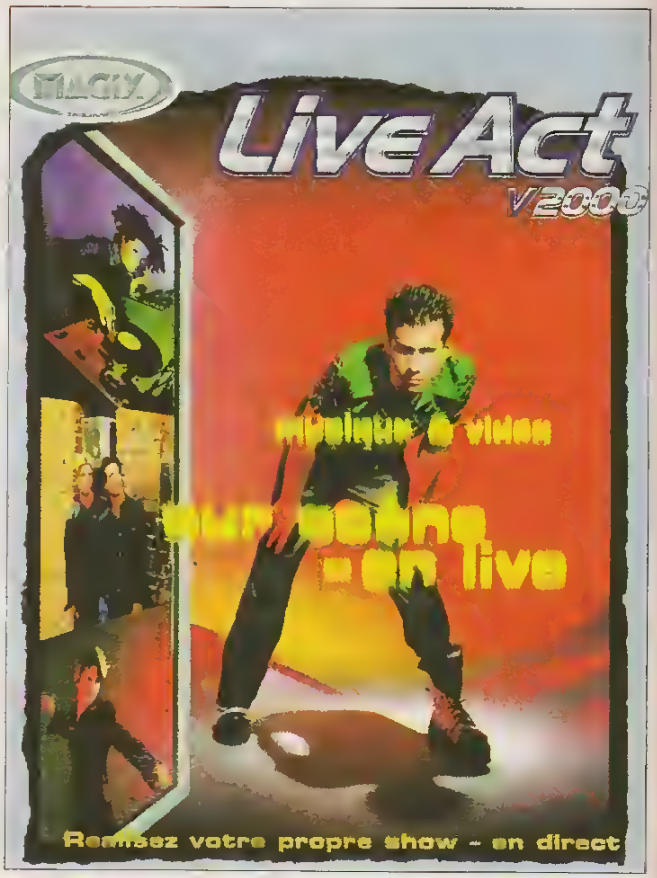
DIABOLIC MICRO
01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi

VOUS AVEZ TROUVÉ!

Le mix multimédia

Fort de sa réussite dans le cercle de l'édition de logiciels musicaux, les Munichois de Magix Entertainment nous offrent leur tout nouveau concept : le mix live en temps réel associant l'image animée au son.



LIVE ACT permet de déclencher aussi bien des vidéos (au format AVI) que des échantillons audio (au format WAV), tout en contrôlant les déclenchements par le MIDI. D'obédience plus multimédia, *Live Act* se place d'emblée dans les logiciels de montage multimédia simple et attrayant. Pour cela, l'application vous fournit environ 700 sons, influencés par les courants actuels (Hip Hop, Ambiant, House, Big Beat, Rock Metal, Techno, etc.). Mais aussi de nombreuses vidéos constituées de vingt scènes virtuelles, dix scènes réelles, des images animées de danseurs... *On the beat !*

Une idée vraiment bien pensée

L'objectif est simple, car si *Live Act* le fait encore un peu maladroitement, l'idée est néanmoins bien pensée. Pour cela, *Live Act* se construit autour de trois écrans distincts. Le Master Screen, en tant que chef de service, offre l'opportunité de paramétrer le déclenchement des sons, en appuyant sur les touches du clavier de votre ordinateur.

Dans le même ordre d'idée, il est possible de connecter un clavier MIDI *via* votre carte son afin de piloter les déclenchements de sons grâce à vos doigts habiles. Ainsi, avec 48 zones de *splits*, c'est-à-dire 48 touches choisies sur le clavier-piano, vous affecterez le déclenchement d'un fichier aussi bien audio, vidéo que MIDI. Puis sans heurts, vous passerez soit à l'écran DJ Screen soit Rock Screen. Ainsi dans l'univers du DJ, il est plus facile de visualiser le travail musical en côtoyant une interface sous forme de mange-disques vinyles virtuels.

En quelques drag & drop frénétiques

Cette table de mixage se construit en fait autour de seize emplacements dont la répartition se fait en deux groupes de huit boutons. La création du *patch* de fichiers audio (.WAV) se fait alors par l'intermédiaire d'un *drag & drop*, où vous choisissez votre échantillon avec une « pré-écoute » sonore avant de l'affecter à l'une des touches. Il est maintenant possible de déclencher les sons en validant l'un des seize boutons ou de les arrêter en recliquant frénétiquement dessus. Il vous est même autorisé de piloter les sons mélodiques *via* le clavier alphanumérique de l'ordinateur. Même principe dans la page Rock Screen, où les touches sont représentées graphiquement par un demi-cercle de seize emplacements de boutons. Même topo que pour son confrère DJ avec l'utilisation du *drag & drop* et du clavier de l'ordinateur alphanumérique. ■ T.D.

16 L'avis de Thierry

Live Act offre un concept novateur dans les techniques de mix multimédia. Grâce à l'intégration des fichiers AVI, il permet de se confectionner des mix novateurs sous forme de clips vidéo. Une bonne idée même si elle demande à être approfondie.

- Genre
- Constructeur
- Langue
- Prix
- Notre config. conseillée

DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

DIABOLIC PENTIUM II

5090F
PENTIUM II 233

5445F
PENTIUM II 266

6515F
PENTIUM II 300

7119F
PENTIUM II 333

SDRAM 32 Mo
285F
Disque dur 6,4 Go UDMA
1360F
CPU Pentium II 233
1290F
Autres pièces nous contacter

Carte mère PENTIUM II évolutive 233-333 MHz (Chipset Intel 440 LX), slot AGP, ctrl Ultra DMA/33 et port USB intégrés, port infrarouge & détection automatique du processeur
8 slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)
32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33
Carte graphique 3D AGP 4 Mo SGRAM

Ecran 14" SVGA 1024x768 NE
Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
Lecteur CD ROM 24X Multiras
Carte son 16 bits comp. SB 16, PnP
Full Duplex son 3D intégrée
HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour 230W norme CE
Clavier 105 touches pour Windows 95
Souris compatible Microsoft

OPTIONS DIABOLIC PENTIUM II

CARTES MERES

[illegible]age au format ATX	+279
[illegible]re mère Gigabyte GA666LX ATX	+500
[illegible]re mère Intel Atlanta ATX	+600
[illegible]re mère Asus P2L97 ATX	+675

MEMOIRES

[illegible]age en 64 Mo SDRAM	+285

ECRANS

[illegible]VGA 1280*1024 NE 0,28 Digital	+249
15" SONY 100 ES Pitch 0,25 PnP	+1339
17" 1280*1024 Pitch 0,26 OSD	+1159
17" HYAMA Pitch 0,25 Diamondtron	+2650
17" SONY 200 EST Pitch 0,25 PnP	+2995

CARTES VIDEO

Carte Matrox Millenium 2 4 Mo AGP	+755
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo AGP	+568
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo AGP	+815
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo AGP	+659
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo AGP	+890
DIAMOND Monster 3DFXII (boîte) 8 Mo	+1495
DIAMOND Monster 3DFX1 4 Mo	+610
3DFX Voodoo Rush 6 Mo	+510

DISQUES DURS

2,5 Go Ultra DMA/33	+66
3,2 Go Ultra DMA/33	+290
4,3 Go Ultra DMA/33	+360
5,2 Go Ultra DMA/33	NC
6,4 Go Ultra DMA/33	+579
8,4 Go Ultra DMA/33	NC

MULTIMEDIA

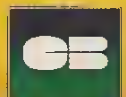
CD 24X Pioneer Slot In	+120
DVD Creative Labs Dxr2 + carte MPEG2	+1399
Sound Blaster Vibra 16 PnP	+216
Sound Blaster AWE 64 OEM	+430
HP 200W PMPO amplifiés	+105

LOGICIELS

Windows 95 CD OSR2	+670
Windows NT 4.0 Workstation	+1329
Microsoft Office PME	+1790

REVENDEURS
[illegible]ez distributeur Diabolic System, [illegible]ctre Extrait K-Bis + RIB - 01.43.67.93.00

PC SUR MESURE



GARANTIE 5 ANS
(1 an PMO + 4 ans MO)

matrox AMD K6 ASUS DIAMOND Shuttle Cyrix intel inside pentium II CRE_TIVE Quantum

LTP2, party fine entre amis

Après une première édition assez confidentielle l'année dernière, le groupe Ribbon a remis le couvert le week-end du 11 au 13 avril dernier, toujours à Clermont-de-l'Oise, pour nous servir une LTP2 de caractère.

Squeezed de Nomad et Made (de Bomb !).

AYANT été plutôt agréablement surpris par le succès de la Lucky and Tigrou Party 1, LTP, (60 personnes dans une pièce prévue pour 30 !), les organisateurs sont passés cette fois-ci à la vitesse supérieure avec des invitations *ubi et orbi*, une grande salle pour les 250 personnes ayant répondu à l'appel, du matériel sono et vidéo *ad hoc*, un service restauration, etc. Ainsi, malgré la concomitance de deux grosses *parties* le même week-end (la Gathering et la Mekka/Symposium), l'ambiance feutrée de la LTP2 a su attirer une grande majorité des groupes français. Je vous renvoie au *scrolltext* final de la *demo Sparks* pour une liste assez complète des personnes présentes (à l'exception notable de X-Or, retenu dans une autre dimension). Tout cela est bien bon, mais qu'y faisait-on, à la LTP2 ? Et bien entre deux génériques de dessins animés de notre enfance, et outre les habituelles compétitions, on a assisté à un passage en revue des plus grands succès de Village People, des distributions de madeleines par cartons entiers (merci Underking), des retournements de crêpes expérimentaux pour récompenser les gagnants des *fast-compos*, mais également, soyons sérieux, une *fast-compo* de jeux très réussie. Il fallait mettre en scène le tigre Tigrou dans un jeu qui soit le plus débile possible. C'est là un domaine de prédilection pour le Skytech Group, qui l'emporte dans une catégorie âprement disputée (par manque de place, vous ne les trouverez pas sur le CD-ROM, mais on vous garde ça pour le mois prochain) ! Comme quoi, il n'en faut pas beaucoup pour s'amuser avec un PC et un compilateur.

Et voilà Tigrou, le pote de Winnie l'ourson !

Le retour des effets 2D

Trêve de plaisanteries, passons aux compétitions proprement dites. Si vous aviez croisé dernièrement dans le métro parisien un étrange individu en train de photographier wagons et tunnels, la compétition de *demos* vous apportait quelques explications. Axée autour de l'efficace moteur 3D d'Ecstasy, la *demo Squeezed*, fruit d'une semaine intense de collaboration entre le groupe Nomad et Made de Bomb !, remporte l'épreuve juste devant la surprenante *Sparks* de Mandrixx, WillBe et Flan. Faisant fi d'une légitime subjectivité quant à la *Squeezed*, je préfère vous dire tout le bien que je pense de *Sparks*. Mandrixx, que beaucoup ne connaissaient que par sa redoutable efficacité à *Quake*, a surpris tout le monde en renouvelant un genre devenu rare, à savoir les effets 2D. D'autres surprises sont à attendre dans sa deuxième *demo*, normalement prévue pour la Wired'98.

Une deuxième édition 100 % réussie

Mais la place me manque pour vous parler des autres *demos* (très correctes), des compos musique (plutôt faibles) ou graphismes (assez disputés). Le mieux reste encore de vous reporter au CD-ROM et de vous faire une idée par vous-même. Je préfère conclure en vous donnant la recette d'une séance réussie de remise de prix, façon Ribbon. Vous demandez à toutes les personnes ayant présenté quelque chose (90 % de la salle) de venir sur le devant de la scène pour une photo de famille, et vous jetez ensuite dans la foule en délire pleins de prix, certes pas faramineux, mais qui témoignent d'une intention plus que louable. Vivement la prochaine LTP3, donc, qui on l'espère saura atteindre sa vitesse de croisière sans rien sacrifier de l'esprit de ses débuts.

Par Skal de Bomb !

DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

32, RUE BASFROI 75011 PARIS
M° VOLTAIRE HORAIRES 11H - 19H
SANS INTERRUPTION DU MARDI AU SAMEDI
SAV SUR PLACE DE 12H À 18H

DIABOLIC SYSTEM

Carte mère TX 512 Ko PB intégrés 6ns
évolutive 300 MHz (AMD K6/CYRIX/M2/MMX)
Bios flash PnP, 2 ports séries 16550 Fast Uart
+ 1 //, contrôleur Ultra DMA/33 et port USB intégré
16 Mo EDO 32 bits 60ns
Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33
Carte graphique 3D 64 bits 1 Mo ext. 4 Mo intégrée
Ecran 14" SVGA 1024x768 NE MPR2 P 0,28 MPR2 CE
Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
Lecteur CD ROM 24X Multiread
Carte son 16 bits comp. SB 16 PnP, Surround,
Full Duplex, son 3D intégrée, HP 80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour 230W norme CE
Clavier 105 t. pour Windows 95,
Souris comp. Microsoft 3 boutons

PRIX T.T.C.

CD-R de MARQUE 6,90F

3995F PENTIUM 200 MMX	3910F AMD K6 233 MHz	3729F CYRIX 200 MX	
4255F PENTIUM 233 MMX	4405F AMD K6 266 MHz	3790F CYRIX 233 MX	4260F CYRIX 266 MX

OPTIONS DIABOLIC SYSTEM

CARTES MERES

mère Chipset TX PRO 1 Mo	+100
mère Chipset TX PRO slot AGP 1 Mo	+169
mère Chipset Intel TX 512 Ko	+119
mère Shuttle Hot 569 512 Ko	+269
mère Shuttle Hot 603 1 Mo	+405
mère Asus TXE 97 512 Ko	+586

MEMOIRES

en 32 Mo SDRAM	+109
Passage en 64 Mo SDRAM	+386

CARTES VIDEO

S3 3D Virge DX 4 Mo EDO MPEG	+285
Carte video 4 Mo AGP 64 bits	+249
Carte Matrox Millenium 2 AGP	+965
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo SGRAM OEM	+742
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo SGRAM OEM	+1000
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo SGRAM OEM	+829
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo SGRAM OEM	+1095
ATI 3D Xpert@Work 4/8 Mo AGP	+705/959
ATI 3D Xpert@Play 4/8 Mo AGP	+765/1038
Diamond 3DFX 4 Mo	+810
DIAMOND Monster 3DFXII 8 Mo (boîte)	+1495
3DFX Voodoo Rush 6 Mo	+726

IMPRIMANTES

Epson Stylus 300/400 couleur	880/1260
Epson Stylus 600/800 couleur	1815/2229
Canon BJC 4300 couleur	1219
Canon BJC 4300S couleur + scanner	1683

GRAVEURS

Mitsumi 2X/8X IDE + logiciel + 3 CDR	2009
Sony CDU9488 4X/8X SCSI2	2426
Philips CDRW3610 IDE 2X/6X	2490

MODEMS

US Robotics Winmodem interne 56K	670
US Robotics Message Plus externe 56K	1076

PAIEMENT PAR CB, ESPÈCES OU CHÈQUE CERTIFIÉ

TOUTES LES PIECES DETACHEES DE MARQUE

REVENDEURS! Devenez distributeur Diabolic System, faxez votre Extrait K-Bis + RIB au 01.43.67.93.00

Sur le CD-ROM
Retrouvez toutes les *demos* sur le CD-ROM n°2, dans « \PCFUN\DEMOS\ ».

LES NEWS DE LA DEMO

Les parties du mois

Trois grosses *parties* se sont tenues ce mois-ci. En Norvège, la célèbre The Gathering a été à nouveau un grand succès. En Allemagne, la Mekka-Symposium confirme sa place d'événement majeur et en France la LTP, organisée par Ribbon, a franchi une nouvelle étape. Ne ratez d'ailleurs pas le reportage de notre grand reporter Skal (de Bomb !). La grande majorité des productions de ces *parties* sont sur le CD-ROM n°2. À ne pas rater, la monstrueuse *demo Fulcrum*, et également les *demos Squeezed*, *Sparks*, *Dimension* et Loco.

Fantasy par Peachy de Haujobb.

Les parties de l'été

Ne perdez pas votre temps à vous dorer bêtement la pilule sur une plage de sable fin avec une fille de rêve à vos côtés, mais allez plutôt dans une des très nombreuses *parties* qui se tiendront cette été en Europe. En voici une petite quinzaine :

- La Bush Party 5 se déroulera du 25 au 28 juin à Porsgrunn en Norvège, pour Amiga et PC (www.bushparty.com).
- La JFF Convention se déroulera du 26 au 27 juin à Orléans en France, pour toutes les machines (www.3dnet.fr/exocet/party).
- La Plutonium 98 se déroulera du 3 au 5 juillet à Loviisa en Finlande, pour Amiga et PC.
- La Wired 98 se déroulera du 17 au 19 juillet à Wasmes en Belgique, pour Amiga, PC et C64 (inf.ml.org/wired).
- La 8yte'98 se déroulera du 31 juillet au 2 août à Calais en France, pour CPC, Amiga, Atari, PC et C64 (www.mygale.org/~byte98/).
- La Gigafun 98 (JEM 98) se déroulera du 6 au 9 août à Strasbourg en France, pour Amiga, Atari, BeBox, Mac et PC (www.mygale.org/10/jem98/).
- L'Assembly 98 se déroulera du 7 au 9 août à Helsinki en Finlande (www.assembly.org).
- La Belgian Scene Event (BSE) 98 se déroulera du 7 au 9 août à Diepenbeek en Belgique, pour Amiga (bse.base.org).
- L'AntiQ 98 se déroulera du 21 au 23 août à Pecs en Hongrie, pour Amiga, PC et C64 (antiq@antiq.pganet.com).
- La Neithernor 98 se déroulera en août en Allemagne, pour Amiga, Atari, PC et C64 (www.neithernor.de).
- La RTS Party se déroulera du 5 au 7 septembre à Grenoble en France, pour toutes les machines (rts-party.imag.fr).
- La Evoke 98 se déroulera du 11 au 13 septembre à Aachen en Allemagne (kaoz.org/evoke/98.html).
- La X'98 se déroulera du 18 au 20 septembre en Hollande (www.scs-trc.net/x98/).

En vrac

- Ce groupe Amiga légendaire vient de sortir une *demo* qui a la particularité d'être « portable ». En effet, elle tourne déjà sur Amiga, MS DOS, Windows 95 et NT, BeOS, Linux ainsi que sur les plates-formes Power PC. Et elle est de surcroît plutôt réussie ! (come.to/mdiv2).
- Dernière minute : la *demo* LTP2 du groupe Blabla, baptisée *Prodigy*, qui plantait au démarrage lors de la compétition est sortie. Allez donc la voir sur le CD-ROM n°2 sans plus attendre.
- Le gars nous a fait une nouvelle version de son superbe *MrBoom*. Espérons maintenant qu'il va nous refaire une intro...
- Signalons la sortie du numéro deux de l'excellent *Defcon* ainsi que du numéro de mai de *Pain*.

Sunlikamelo-d

Un label français de musique vient de naître. Répondant au doux nom de Sunlikamelo-d, il est composé de Djamm, Mercure, Alexel, TMF, Hornet et Lluvia. Ils ont déjà participé à deux *demos* et sorti plusieurs morceaux. À découvrir sur leur site Web www.error-404.com/sunlikamelo-d. Ils ont aussi créé un site de rencontre pour les musiciens sur www.error-404.com/modsfiles.

Internet

- Un serveur de *news* dédié à la scène *demo* vient de s'ouvrir. Il contient une cinquantaine de *newsgroups* (genre de forums de discussion) parlant de code, gfx, musique, etc. Son adresse est : news.scene.org.
- Le site du channel IRC #demofr est désormais sur www.error-404.com/demofr.

DIABOLIC PENTIUM II 400 MHZ

ÇA VA SAIGNER DANS LES CHAUMIÈRES...

spécial jeux

Carte mère Asus BX 100 Mhz
512 Ko de cache intégré au processeur
Processeur Intel Pentium II 400 MMX™
Mémoire 128 Mo SDRAM
Disque dur 6,4 Go Ultra DMA
Carte graphique ATI Xpert@Play 8 Mo AGP
Carte Diamond Monster 3DFX II 8 Mo
Ecran 17" Iiyama tube Diamondtron
pitch 0,25 garantie 3 ans sur site
Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
Lecteur CD-ROM 32X PnP
Carte son Sound Blaster AWE 64
HP 450W PMPO + Woofer
Boîtier moyen tour ATX 250W
Clavier 105 touches PS/2
Souris compatible Microsoft PS/2

★ REVENDEURS!
Devenez distributeur Diabolic System, faxez votre Extrait K-Bis + RIB au 01.43.67.93.00

★★★ DISPONIBLE RAPIDEMENT

★★★ PC PERSONNALISABLE

★★★ GARANTIE 5 ANS

★★ ZERO (0) DEFAUT

★ PAIEMENT CB OU ESPÈCES

17890 FTTC

DIABOLIC MICRO
01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi

Les dandies sont parmi nous

STYLE DE VIE. Être dandy, qu'est-ce que c'est ? À part recevoir des pierres, dans la rue, jetées par les gosses, cela consiste surtout en un supposé style de vie accompagné de l'inévitable profession de foi que je vous livre tout de go : « Nous vivons une époque où le superflu est notre seule nécessité » Définitif comme phrase, *isn't it?* Mais ne faut-il pas être ouvert aux cultures parisianistes, mes amis ?
C'est donc ce que vous propose ce site, d'un esthétisme très travaillé et où l'on peut se documenter sur de nombreux sujets, hélas parfois survolés. Néanmoins, si vous n'avez pas encore trouvé votre « style », c'est le moment de vous lancer à fond : les marques indispensables, les attitudes à avoir et même les artistes qu'il faut abssssssôôôôlument connaître sont ici détaillés. Un « hall of fame » a même été érigé, mais sa consultation prête plus à rire qu'autre chose. Cette petite balade est très divertissante : il est juste dommage que la rubrique « Sexe » soit vide à ce point. Impuissant le dandy ?

THE VIRTUAL DANDY www.vincimedia.fr/perso/loic2/

La restauration américaine

STEVEN SHAW'S NEW YORK RESTAURATION www.shaw-review.com/reviews.htm

BOUFFE. Depuis quelques mois, des hordes de touristes français se ruent à New York. D'autant que la vie n'y est pas chère, et la nourriture encore moins. Et plutôt que de se faire avoir par les attrape-couillons classiques, il est conseillé de faire appel à ce serveur. Loin des guides gastronomiques emphatiques, il répertorie des centaines de restaurants situés dans Big Apple avec un petit commentaire personnel de vrais gens qui y ont vraiment mangé. Bref, indispensable avant de partir.

Kôa? Tu ne connoisses pas Factice?

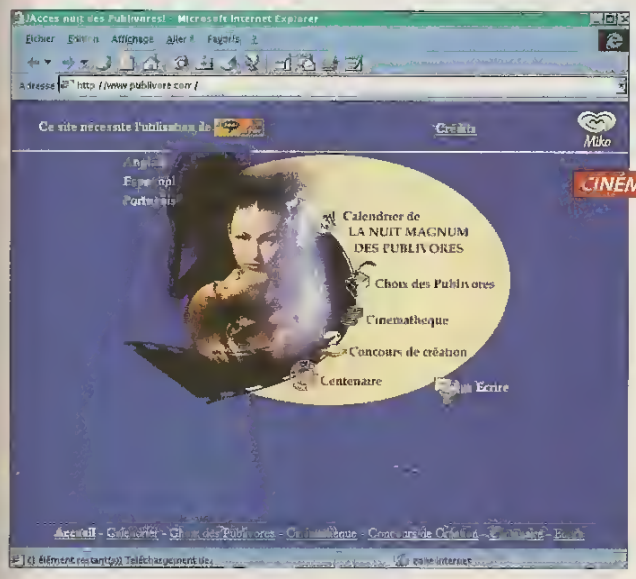
BRANCHOUILLE. *Factice* est un nouvel *e-zine* de plus sur le Net. Écrit et mis en page par des gens qui savent ce que le mot « branchouille » veut dire, il est censé aborder un ensemble de thèmes « d'actualité ». Composé de dossiers et de « réflexions », ce site est absolument fascinant par le vide absolument insondable qui ressort des textes proposés. Pour le coup, c'est une formidable méthode pour apprendre à avoir l'air super intelligent tout en n'ayant strictement rien à dire. Et c'est là le cœur du propos : en visitant régulièrement cet endroit, on peut se tenir au courant des conversations à la « mode du moment », histoire de ne pas avoir l'air idiot devant son sushi-pomme à l'huile partagé avec l'attachée de presse de la boîte où l'on bosse. Et même si vous n'aimez pas sortir, vous pourrez toujours vous dire que n'importe qui est capable de réfléchir autant que ces gens-là. Remarquez, l'avantage, c'est que c'est moins cher à consulter que les *Inrockuptibles* et *Teknik'Art* réunis.

FACTICE www.acariens-production.fr/factice/

La vie des publivores

CINÉMATHÈQUE DE JEAN-MARIE BOURSICOT www.publivore.com

ENFANTS DE LA PUB. La nuit des publivores est un spectacle absolument génial qui tourne dans toute la France, et même à travers le monde, depuis maintenant plus de dix ans. Le principe ? Diffuser pendant six heures les meilleurs *spots* de pub internationaux de l'année, les plus émouvants, les plus drôles, les plus beaux, etc. Jean-Marie Boursicot, le concepteur de ces soirées, est aussi à la tête d'une cinémathèque de la publicité qui stocke et archive tous les films publicitaires possibles et imaginables. Désormais, un site officiel existe. Outre de proposer les informations institutionnelles classiques, il est surtout doté d'un moteur de recherche qui permet de sélectionner des *spots* de pub, puis de les visualiser directement sur l'écran du PC grâce à la technologie Realvideo. Certes, il faut disposer du *plug-in Realplayer* pour en profiter (il est téléchargeable gratuitement), mais quel plaisir ! Je vous conseille particulièrement les *spots* du Moyen-Orient et d'Afrique qui sont de parfaits bijoux *kitsch*.



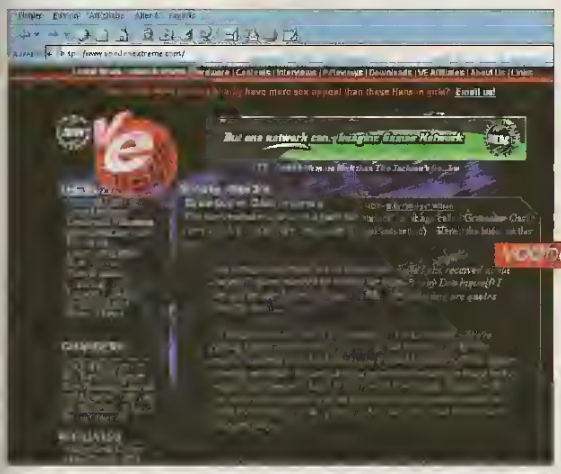
Télécom en France

FLASHS D'INFORMATIONS SUR LES TÉLÉCOMMUNICATIONS worldserver.oleane.com/franck/news.html

À LA POINTE. De nos jours, les télécommunications représentent le nouvel eldorado économique. Et à la manière de l'informatique dans les années 80, de nombreuses personnes se passionnent pour ce secteur, en particulier pour ses technologies. Ainsi, si vous souhaitez toujours rester à la pointe de ce qui se fait dans le domaine, cette page est faite pour vous. En effet, elle regroupe sous la forme d'une liste chronologique, les dernières grandes informations technologiques, et en français s'il vous plaît !

Troudufux, nous voilà

VOODOO EXTREME www.voodooextreme.com/



3DFX. Lecteur de ***PC FUN***, tu connais forcément les cartes accélératrices 3Dfx, ou Troudufux pour les intimes. Et bien un site leur est consacré, et il est particulièrement bien garni. Ainsi, dès la page d'accueil, on se trouve face à une liste des dernières choses à savoir sur le sujet : les nouvelles cartes, les jeux, les *potches*, les indiscrétions, bref tout ! Mais, en plus, on trouve ici tout ce qu'il est possible de télécharger pour ces cartes, des tests complets de produits, une liste des meilleurs sites, des interviews d'acteurs majeurs et même un concours. Bref, tout possesseur de 3DFx un tant soit peu passionné par le jeu 3D se doit d'aller y faire un tour de temps en temps. Le seul petit reproche que l'on peut faire à Voodoo Extreme, c'est qu'il est très orienté vers le présent et l'avenir : actuellement, les 3Dfx 2 trustent le site et il reste finalement assez peu de choses à se mettre sous la dent pour les possesseurs de l'ancienne version. Mais bon, nous savons tous que c'est comme ça dans le monde PC.

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de **-10 %** sur un second CD-ROM. -10% -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimedia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à - **50 %**.

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour regler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CECD
- PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

9 Une hot-line technique

Des techniciens specialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM** au choix **49 F** TTC Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/06/98

BON D'ESSAI GRATUIT

10CDL GP0508

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix Cedex

Envoyez moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mes 5 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait je vous le(les) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue "CD-ROM Magazine". Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, une sélection de titres sera présentée. Si je ne souhaite pas cette sélection je le saurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je dis le un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe + mon CD-ROM. Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(les) CD-ROM que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	4e	5e
N°	N°	N°

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

☐ Je choisis 1 CD-ROM je joins mon règlement de 86,90 F (43 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 CD-ROM je joins mon règlement de 137,90 F (96 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 CD-ROM je joins mon règlement de 186,90 F (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 CD-ROM je joins mon règlement de 235,90 F (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 CD-ROM je joins mon règlement de 284,90 F (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique Suisse et Luxembourg 35 F Dom Tom 60 F - Autres pays nous consulter
☐ Je désire mon livre en express : j'ajoute 20F

Je règle par ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme ☐ Mlle
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.
Conformément à la loi informatique et Liberté vous disposez d'un droit d'accès et de rectifi-cation sur ces renseignements. Par notre intermédiaire vous pouvez vous informer par courrier de nouvelles promotions d'autres produits. Si vous ne souhaitez pas bénéficier de ces offres, cochez la case ci-contre et adressez-nous un courrier à l'adresse ci-dessus.

Multimedia Concept International - Rte St Hilaire Tourcoing 94 Av. 87 123 87KC au capital de 100 000 F - 45 rue des Jeuxs Saint Villeneuve d'Ascq Tél. 0 328 590 305

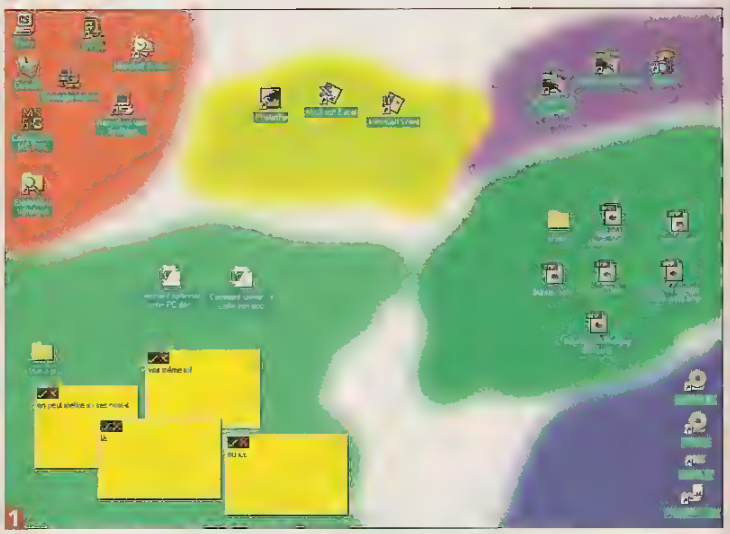
Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Pad Pals* sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\PAD\PAOPALS.EXE ».

Donnez du peps à votre PC !

Pour avoir un ordinateur qui fonctionne à son meilleur régime, il faut souvent en passer par de longues soirées de galère. Voici quelques-unes des recettes qui feront de votre PC une machine plus rapide et de vous un homme heureux et respecté.

Par Jean-Philippe Bay



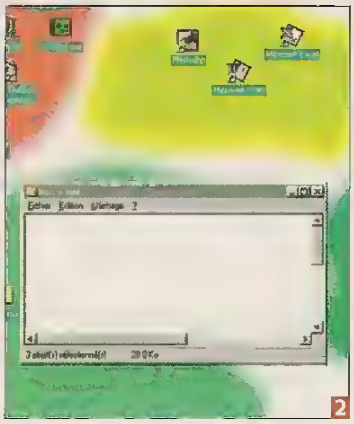
Bon d'accord, ce n'est pas très beau mais c'est op-ti-mi-sé !

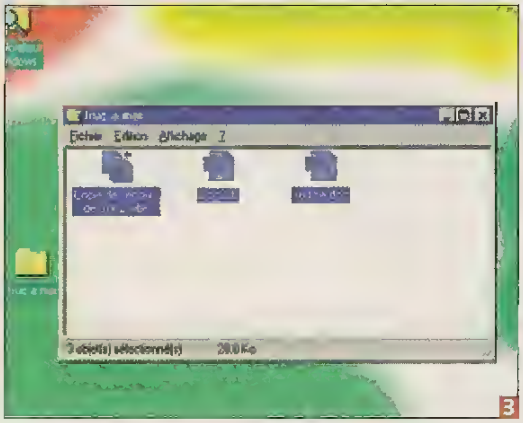
AVANT de s'attaquer à la bête, il n'est pas inutile d'essayer d'optimiser ses propres actions. Commençons par le clavier et la souris. Souvent, la plupart d'entre nous n'utilisent pas le quart des raccourcis clavier qui existent. Et pourtant il est bien plus rapide d'appuyer sur deux touches que d'ouvrir un menu pour y chercher une commande. Avec notre tableau ci-contre, le maniement de Windows devrait s'accélérer nettement. Bien sûr, chaque application possède ses propres raccourcis, et pour les connaître il suffit d'ouvrir les menus qui contiennent les commandes vous intéressant. Notez-les... c'est bien plus simple. Bon, le clavier c'est bien, mais combiné avec la souris c'est mieux. Vous voulez sélectionner plusieurs fichiers dans une liste (ou tout objet dans Windows) sans pour autant qu'ils soient consécutifs ? La combinaison « Ctrl + clic gauche » est là pour vous aider. Vous voulez connaître les propriétés de votre système sans avoir à passer par le menu du panneau de configuration ? Appuyez sur « Alt » et double-cliquez sur l'icône du Poste de travail... Hop c'est magique !.

Utilisez à bon escient les icônes du bureau

L'utilisation judicieuse des icônes peut aussi vous aider à aller plus vite avec votre PC : rangées par catégories, elles seront plus faciles à repérer : d'un côté tout ce qui concerne le système, de l'autre les images, au centre les applications les plus utilisées, en dessous les documents de travail, et bien sûr les raccourcis de toutes vos unités de stockage. Et tout cela avec un fond d'écran futuriste, fait par vos soins, pour bien distinguer les différentes zones (1). Si vous trouvez ça trop moche, c'est que premièrement, vous n'avez aucun sens de l'art graphique postcontemporain. Deuxièmement, vous n'avez aucun sens de l'humour. Troisièmement, bon vous avez un peu raison (Ndlr : Ouf, enfin...), ce n'est pas très beau mais c'est optimisé ! Une autre solution consiste à trouver une photo contenant des zones de couleurs assez différentes.

Ensuite, c'est la manipulation de ces icônes sur le bureau qui vous fera gagner du temps. Par exemple, au lieu de démarrer *Word* puis d'ouvrir un fichier, double-cliquez sur



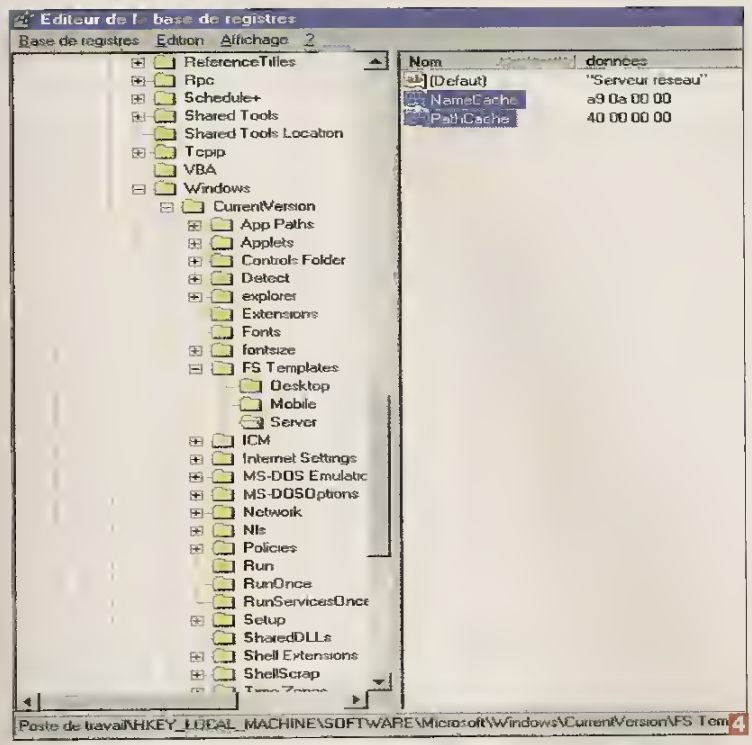


Ce répertoire a l'air vide... choisissez « Réorganisation automatique » : il n'est pas vide !

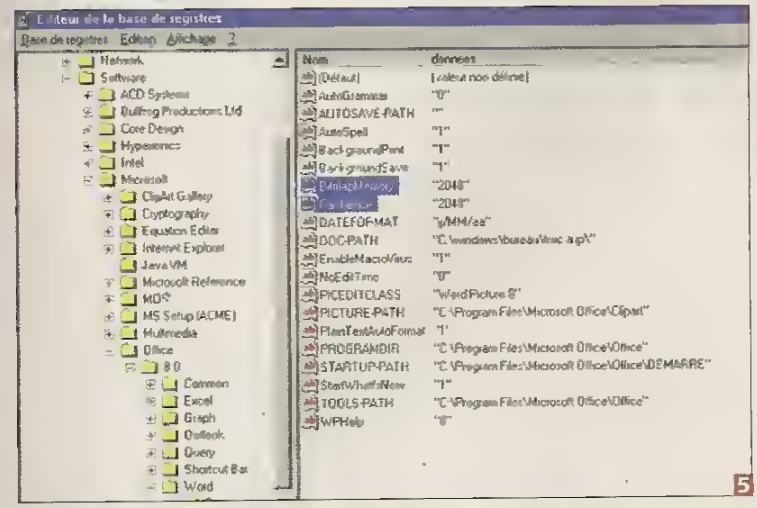
l'icône dudit fichier, si elle se trouve sur le bureau, c'est bien plus rapide de cette façon.
L'utilisation du petit logiciel *Pad Pals* (sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\PAD\PADPALS.EXE ».) vous permet aussi d'intégrer des Post-It virtuels qui bordent votre écran dans le bureau de Windows. Vous allez me dire que ça n'a rien a voir avec l'optimisation de votre PC ! Et bien si : à quoi sert un PC plus rapide si on perd des heures à chercher le Post-It où l'on a noté la dernière adresse Internet méga-*top cool* donnée par un pote trois jours avant...
Enfin, pensez toujours à choisir l'option « Réorganisation automatique des fenêtres » quand elle est disponible. Elle permet de voir les fichiers quelle que soit la taille de la fenêtre choisie (2 et 3), et évite d'effacer des répertoires encore pleins, juste parce qu'à l'écran ils paraissaient vides...

Windows peut aller plus vite (non ? si !)

Passons à Windows maintenant. Tout d'abord, il existe les « astuces prévues » par ce cher Billou. Dans le menu « Propriétés système », allez sur l'onglet « Performances », cliquez sur « Système de fichier » et vérifiez que le cache du disque dur et celui du lecteur de CD-ROM sont bien activés et qu'ils correspondent à votre capacité de mémoire (au-dessus de 8 Mo, on peut pousser le curseur du cache du disque dur à fond, idem pour celui du CD-ROM) et à la vitesse de votre lecteur de CD-ROM. Ensuite, retournez au menu « Système » et cliquez sur « Graphique », là aussi pour vérifier que Windows utilise effectivement bien toutes les fonctions d'accélération graphique.
Ensuite, passons au disque dur. Plus il y a de place sur votre disque, plus Windows pourra aller vite. La première chose à faire est de désinstaller toutes les applications dont vous ne vous servez plus. Après avoir fait le ménage, défragmentez allègrement : les morceaux de fichiers seront rassemblés et comme ça c'est mieux (les têtes du disque dur se baladeront moins pour trouver la totalité d'un fichier).
Attaquons-nous, enfin, à la



Si l'on choisit un cache de disque type serveur, les utilisateurs de la version 95a de Windows doivent modifier la table de registres.

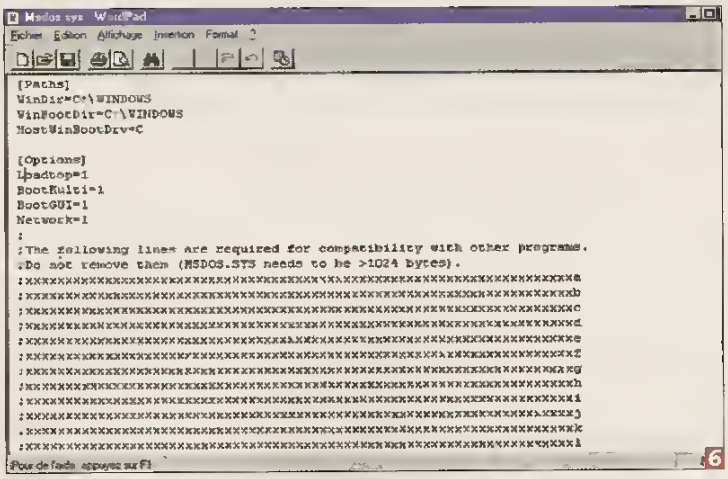


Word permet de stocker dans le cache les images et les données insérées.

LES RACCOURCIS LES PLUS INTÉRESSANTS SOUS WINDOWS 95

• Copier un objet	Ctrl + c
• Couper un objet	Ctrl + x
• Coller un objet	Ctrl + v
• Enregistrer	Ctrl + s
• Tout sélectionner	Ctrl + a
• Passer d'une application active à une autre	Alt + Tab
• Mise à jour de l'affichage (actif dans l'Explorateur)	F5
• Menu « Rechercher » (actif dans le bureau)	F3

MSDOS.SYS peut obliger COMMAND.COM à se charger en mémoire haute.



poubelle : pour des raisons totalement obscures, sa taille est exprimée en pourcentage d'espace disque. Donc plus votre disque dur est important plus la taille de la poubelle augmente. Ajustez donc cette taille de façon qu'elle ne dépasse pas 50 Mo... Ah ! Ça va mieux, on respire !

Le disque dur est optimisé ? bon, passons aux choses plus sérieuses. Windows a besoin, ce n'est sûrement pas une découverte pour vous, de *drivers* pour pouvoir prendre en charge les différents périphériques connectés à la carte mère. Ces petits fichiers qui ne payent pas de mine sont essentiels à la bonne marche de votre PC.

Pour qu'ils soient efficaces, ils doivent être de l'espèce 32 bits... Dites donc adieu à vos anciens pilotes DOS 16 bits contenus dans le CONFIG .SYS. Ou plutôt, mettez-les dans la configuration du fichier « C:\WINDOWS\SORTIE » de DOS.PIF (c'est ce fichier qui détermine les CONFIG .SYS et AUTOEXEC.BAT lorsque vous choisissez de redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS). Essayez, dans la mesure du possible, de trouver les dernières versions de vos *drivers* pour Windows (normalement la plupart des constructeurs les mettent à disposition sur le Net).

Adaptez Windows à votre ordinateur

Après ce *check-up* sommaire, passons à ce qui n'a pratiquement pas été prévu par Windows : la gestion de la mémoire. En effet, elle est susceptible, suivant votre configuration matérielle, d'être grandement améliorée en ajustant quelques paramètres de la table de registres. Bon, pour ceux qui ne le sauraient pas, cette table est, en quelque sorte, une grande bibliothèque qui référence l'ensemble des paramètres de Windows, du matériel installé et des applications. Attention donc à ce que vous y faites : en deux temps trois mouvements, on peut tout casser... et après on pleure. Donc si vous ne vous sentez pas capable d'éditer et de modifier cette table, ne le faites surtout pas...

Pourquoi la modifier ? Windows 95 est fait pour tourner sur des machines très différentes les unes des autres, les paramètres de mémoire sont eux aussi standard. Si vous êtes bien équipé en mémoire – plus de 16 Mo –, vous pouvez les adapter. Retournez dans le sous-menu « Système de fichier » et dans « Utilisation type de l'ordinateur », choisissez « Serveur de réseau ». Maintenant, Windows mettra en mémoire les 64 derniers répertoires et les 2 729 derniers fichiers ouverts dans seulement 40 Ko de cache (30 de plus que l'option ordinateur de bureau).

La manipulation n'est pas terminée pour les possesseurs de la version OSR1 de Windows 95 (version 95a) et elle devient un peu plus ardue. Les deux paramètres changés par l'option Serveur ont été inversés. Pour remédier à cela, il faut éditer la base de registres (4). À cet effet, lancez *Regedit* par la commande « Exécuter » du menu de « Démarrage ». Ensuite, déplacez-vous dans le répertoire pour arriver à « HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION\FS TEMPLATES\SERVER ». Une fois arrivé à destination, il faut changer les paramètres « Namecache » et « Pathcache » en les inversant. Pour éditer les données, un clic droit sur le nom suffit. Namecache prend donc comme valeur a90a0000 et Pathcache 40 000 000.

Une fois les valeurs entrées, il suffit juste de fermer la fenêtre et de redémarrer votre ordinateur pour que la modification soit prise en compte.

Cachez, il en restera toujours quelque chose !

Comme DOS, Windows possède un cache virtuel : VCache. Celui-ci stocke les dernières données lues sur le disque dur ou du CD-ROM dans une partie de la mémoire. En cas de lecture des mêmes données, elles sont directement prises dans cette mémoire, ce qui est bien plus rapide. La taille de ce cache s'ajuste souvent mal à la mémoire disponible et oblige les autres applications à utiliser le fichier d'échange stocké sur le disque dur, ce qui ralentit beaucoup les opérations (rappelons que l'accès à la mémoire est de l'ordre de 60 nanosecondes et que l'accès au disque dur se calcule en millisecondes).

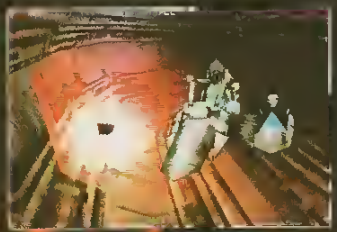
Pour ajuster une fois pour toutes le fichier d'échange en fonction de votre mémoire, il suffit d'éditer le fichier system.ini du répertoire « Windows » et de rechercher la ligne « [vcache] ». À la suite de cette ligne, il n'y a normalement pas de paramètre. Il faut rajouter la variable « maxfilecache » et suivant la capacité de mémoire de votre machine, il faudra lui donner des valeurs différentes : 2 048 pour 16 Mo, 4 096 pour 32 et 8 192 si vous avez 64 et plus. Avec ça, tout le monde pourra se servir de la mémoire sans se marcher dessus.

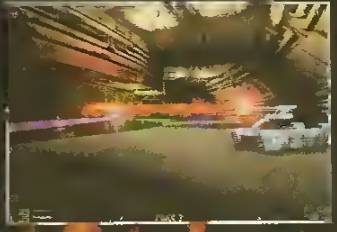
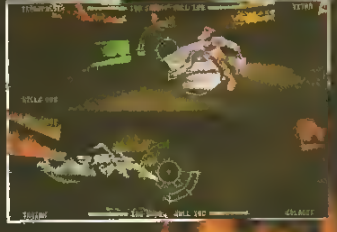
Faisons maintenant un petit aparté pour les utilisateurs de *Word*. Car enfin, il faut bien penser à ceux qui travaillent sur leur bécane ! *Word* dispose d'un cache pour lui tout seul, mais bien sûr, il n'est pas adapté si vous avez beaucoup de mémoire ou si vous travaillez avec de grosses images *Word*. Pour effectuer les réglages, c'est dans la base de registres que cela se passe. Dans la branche « HKEY_CURRENT USER\SOFTWARE\MICRO-

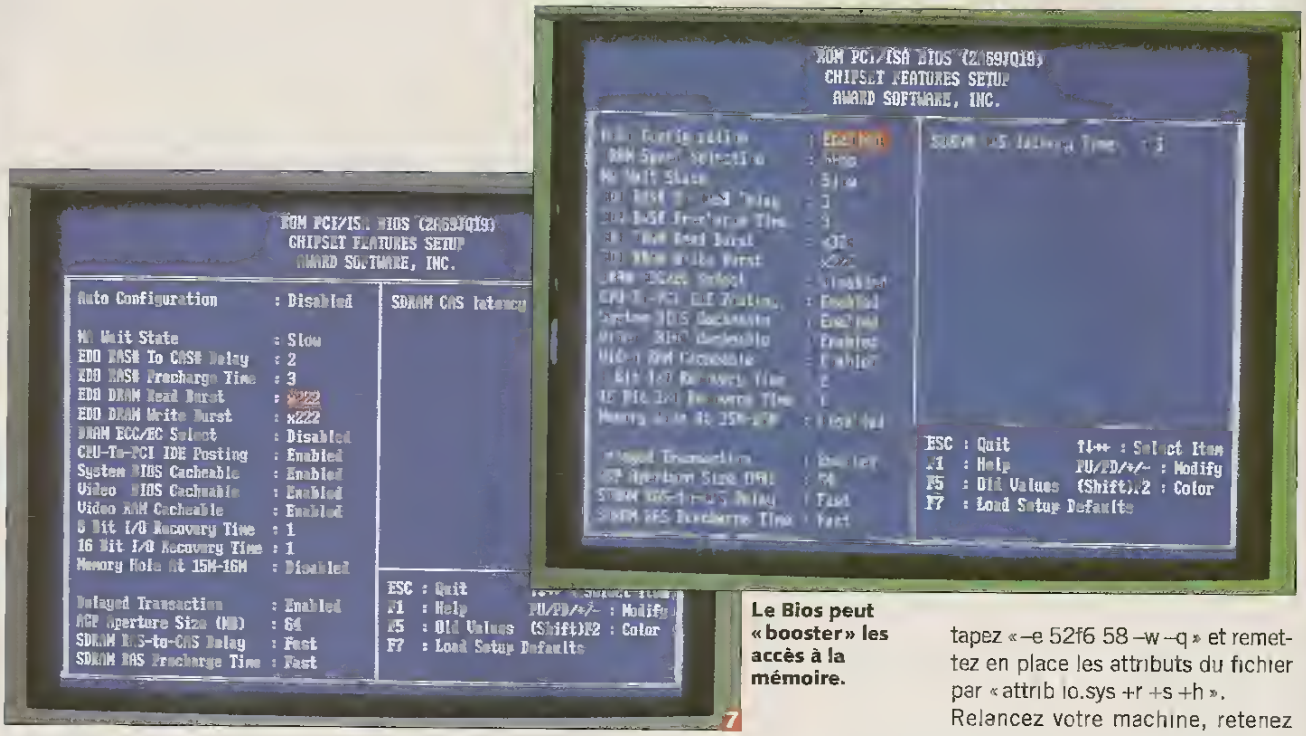
FORSAKEN™

Concours, Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

SOUS LA TERRE LE CARNAGE





Le Bios peut «booster» les accès à la mémoire.

SOFT\WORD\7.0\OPTIONS », (ou 8.0 si vous avez la version *Word 97*) deux variables, « bitmapmemory » et « cachesize » servent à configurer les deux caches (5). Réglez-les selon vos besoins, (si vous utilisez beaucoup de données dans vos textes, augmentez *cachesize* pour les images, la variable est « bitmapmemory »). Les valeurs par défaut sont 1 024 pour le cache image et 64 pour le cache de données. Après ces modifications, vous devriez constater une nette amélioration de l'affichage de texte comprenant de grosses photos. Fin de l'aparté *Word*!

Et pour finir en beauté le système et le Bios

Dans les différentes couches logicielles qui permettent à votre PC de tourner correctement, les fichiers IO.SYS et MSDOS.SYS sont deux composants qui gardent depuis les débuts du DOS, une place très importante puisqu'ils déterminent un certain nombre d'indications, pour tous les logiciels dont Windows. Les manœuvres suivantes sont très risquées puisqu'en cas d'erreur, votre PC ne pourra plus démarrer à partir de votre disque dur... Donc ayez toujours une disquette « bootable » sous la main avant de tenter l'opération (et surtout, testez-la!!!).

Tout d'abord éditons en douceur, avec le *Bloc note* de Windows, le fichier MSDOS.SYS (6) situé à la racine de votre disque dur. Bien entendu, auparavant il faut modifier les propriétés de ce fichier (clic droit sur le fichier dans l'Explorateur). Une fois ouvert, en rajoutant la ligne « loadtop=1 » dans la rubrique « [option] », cela permet au démarrage de charger l'interpréteur de commande (COMMAND.COM) en mémoire haute. Et hop, on grappille quelques kilooctects qui serviront aux autres programmes...

Vous voulez encore plus de mémoire et épater les copains? Bon, cette manipulation est aussi risquée que de s'attaquer à la base de registres. Elle est réservée à ceux qui s'en sentent capables et qui sont possesseurs de la version b de Windows 95. Tout d'abord, direction DOS Tapez la commande « mem /c /p » pour voir quels sont les pilotes chargés et combien de mémoire ils utilisent. C'est *Himem* qui va subir la foudre vengeresse de notre soif d'optimisation. S'il utilise 46 480 octets, à l'attaque! Ce mécréant devrait tenir dans 1 168 octets. Dans ce cas-là (et seulement dans ce cas-là), sortons l'artillerie lourde : *Debug*. Comme pour le fichier MSDOS.SYS, il faut changer les attributs du fichier avant de l'éditer. Placez-vous dans la racine et tapez sous DOS « attrib io.sys –r –s –h ». Ensuite, lancez *Debug* en tapant « debug io.sys ». Puis, tapez « –e 52f6 58 –w –q » et remettez en place les attributs du fichier par « attrib io.sys +r +s +h ».

Relancez votre machine, retenez votre souffle. Si ça redémarre, soufflez, sinon euh... Ne paniquons pas : vous avez votre disquette « bootable », il suffit de copier le fichier IO.SYS, situé à la racine du lecteur A:\, sur votre disque dur. Si tout s'est bien passé, voilà votre ordinateur optimisé dans sa partie logicielle.

La dernière astuce qui pourrait vous servir concerne le Bios. La plupart du temps, les accès à la mémoire sont réglés de façon très timide, pour être vraiment sûr de ne pas planter quelles que soient les conditions d'utilisation. On peut quand même « booster » les accès à la mémoire sans prendre trop de risques. En plus, si vous constatez des plantages plus fréquents de votre machine, il suffira de remettre les anciens paramètres.

Rendez-vous dans le Bios (en appuyant sur la touche « Del » ou « F1 », suivant votre Bios). Les paramètres à modifier sont dans le « Chipset features setup ». Changez l'autoconfiguration en « Disabled ». Vous allez pouvoir configurer alors les autres paramètres manuellement, si vous possédez les options DRAM Writeburst timing et RAS to CAS (7). Notez les valeurs par défaut (au cas où...) ensuite, passez le « Writeburst timing » à « x222 » et « RAS to CAS delay » à « 2T ». Enregistrez les modifications en sortant, voilà c'est fait. Maintenant, vous avez un ordinateur *top* optimisé! ■

Apocalypse 3DX

Carte Accélératrice 3D

590 TTC

- Carte Apocalypse 3DX de Vidéologic
- Carte Accélératrice 3D utilisant la technologie PowerVR (PCX2) développée par Vidéologic et la société NEC
- Configuration requise : 2Mo de RAM sur la carte graphique, un P133 et 32Mo recommandés.
- Carte au format PCI avec 4Mo de RAM
- Compatible avec les format PowerSGL et Microsoft direct3D
- Compatible avec Microsoft directX API
- Carte «Plug and Play»
- Permet de jouer (suivant le jeux jusqu'à 800x600 et 1024x768 en 16-24 bit couleurs
- Manuel électronique en Français
- Garantie 5 ans

RECHERCHE REVENDEURS

Tous les prix et Bundles sont modifiables sans preavis photos non contractuelles, toutes les marques sont déposées par leur propriétaires

HORS LIMITES 01 46 21 16 66

MA 23

BON DE COMMANDE A RETOURNER A DMD SOFTplus - 115 RUE DE NEUILLY B P 19, 93250 VILLEMOMBLE - TEL 01 48 94 84 71 FAX 01 48 54 77 95

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC
APOCALYPSE 3DX + FIFA98	590,00 FRS TTC		
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT	50 FRS TTC	1	50 FRS TTC

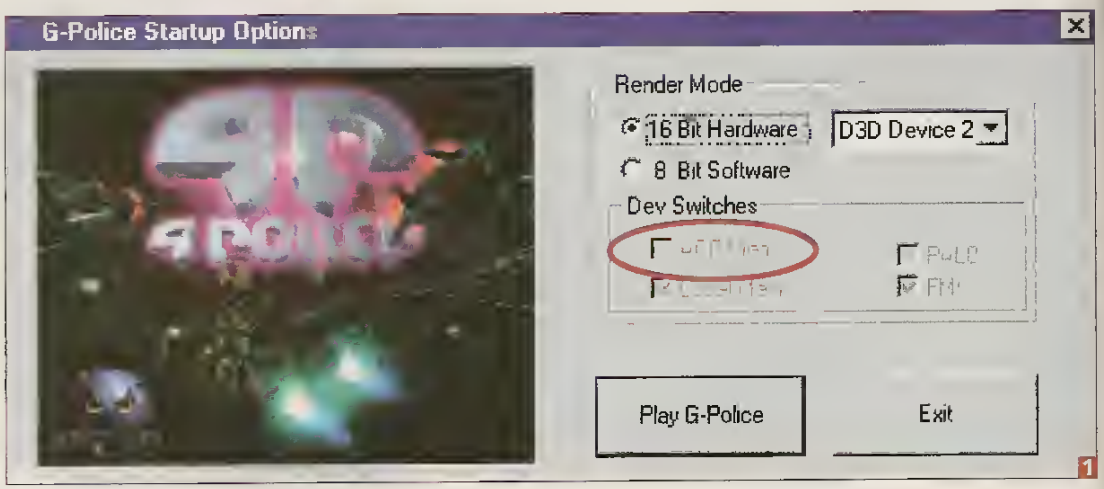
☐ je regle comptant par chèque joint
☐ je reglerai à reception de ma commande contre remboursement (moyennant 50 FTTC en plus des frais de livraison)
☐ par carte bancaire signature obligatoire
N°carte _____
date d'expiration _____

Adresse nom _____ adresse _____
c postal _____ ville _____

Sur le CD-ROM

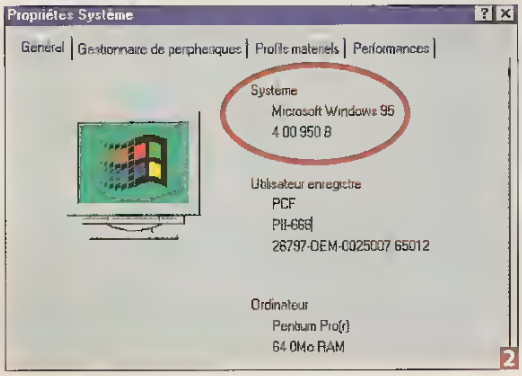
Vous trouverez tous les programmes nécessaires a cette installation sur le CD-ROM n°2, dans le répertoire « \PCFUN\AGP ».

Si l'AGP ne fonctionne pas sur mon Pentium II...



Voilà, c'est fait ! Tout content, vous rentrez avec votre PC fraîchement acquis. Il s'agit quand même d'un Pentium II avec une carte graphique AGP ! Du coup, vous décidez de lancer la démo de G-Police et, devant vos yeux incrédules, le jeu ne détecte pas l'AGP. Pas de panique, *PC FUN* vole à votre secours.

Par Stéphane Kauffmann



MALHEUREUSEMENT les distributeurs d'ordinateurs, quels qu'ils soient, n'ont pas toujours les connaissances techniques suffisantes ou ne pensent guère au consommateur une fois le produit payé. C'est ainsi que vous avez été nombreux à nous écrire pour nous signaler que sur votre Pentium II, l'AGP ne fonctionnait pas. Dans la plupart des cas, le revendeur était incapable de traiter le problème ou ne comprenait pas de quoi il s'agissait.

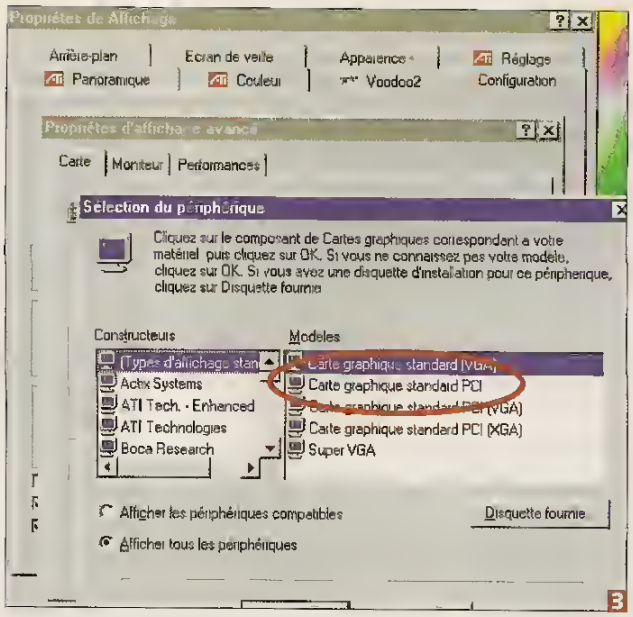
Rappelons qu'une carte graphique AGP accède directement à la mémoire centrale de l'ordinateur et peut ainsi s'en servir pour l'affichage. Certains jeux exploitent cette possibilité pour afficher de plus grosses textures. Mais Windows 95, le bien-aimé, n'est pas prévu pour gérer l'AGP. Il faut donc suivre un procédé très précis pour qu'il le prenne en compte. Avec la version 98 du « *bug* » de Billou, le problème sera réglé.

D'ici là, il va falloir suivre très précisément l'installation décrite dans ces pages. Cependant, assurez-vous que l'AGP ne fonctionne pas avant de commencer. Pour cela, installez puis lancez la démo de *G-Police* fournie sur le CD-ROM n°2 dans le répertoire « \AGP\G-POLICE ». Si dans la première fenêtre la case grisée « AGP » n'est pas cochée, il ne fonctionne pas et ce qui va suivre vous intéresse (1).

Rassemblez les ingrédients nécessaires

Assurez-vous d'abord que vous possédez la bonne version de Windows 95. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône « Poste de travail » et validez « Propriétés ». Dans l'onglet « Général » à la rubrique « Système », vous devez lire : « Microsoft Windows 95 4.000 .950 B » (2). Si vous ne voyez pas de « B », votre version ne pourra pas gérer l'AGP. Mais normalement, avec un Pentium II, vous devez avoir une version suffisamment récente.

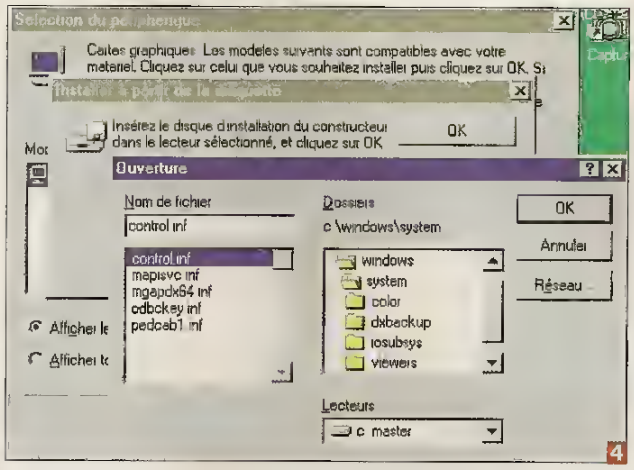
Si toutefois, on vous avait refilé un vieux clou, retournez donc voir le revendeur et lisez-lui ceci : « Le système d'exploitation ne correspond pas au PC que vous m'avez vendu. Comme il s'agit d'un système AGP, il faut disposer de Windows 95 OSR 2 pour que le PC fonctionne correctement. » Ensuite, exigez la bonne version et demandez aussi qu'on vous l'installe. Si le revendeur vous



le refuse, écrivez-nous.
Une fois la bonne version de Windows 95 installée, vous trouverez tous les autres ingrédients sur notre CD-ROM n°2. Tous les programmes auxquels nous allons faire référence se trouvent dans le répertoire « AGP » dudit CD. Il vous faudra également le pilote de votre carte graphique.

Ajoutez de l'USB et faites cuire

Pour commencer, cliquez avec le bouton droit sur le bureau et choisissez « Propriétés ». Dans « Configuration », ou là où vous réglez la résolution si votre pilote de carte graphique change le panneau, cliquez sur « Avancé » et optez pour changer le pilote de la carte graphique. Puis choisissez de définir vous-même le pilote et sélectionnez « VGA standard » dans la liste (3). Si, à l'installation, Windows ne trouve pas un fichier, indiquez-lui dans « Parcourir » « C:\Windows\System » où il trouvera son bonheur (4).
Maintenant, ouvrez le répertoire « AGP » sur le CD-ROM n°2 et double-cliquez sur le fichier USBSUPP.EXE. Ceci installe la gestion de l'USB nécessaire à l'AGP. Suivez les instructions et l'ordinateur redémarre. Si de



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CD SPORT
N°1 Mai / Juin / Juil 1998 SPÉCIAL FOOTBALL

LE MAGAZINE DU SPORT ET DU MULTIMÉDIA

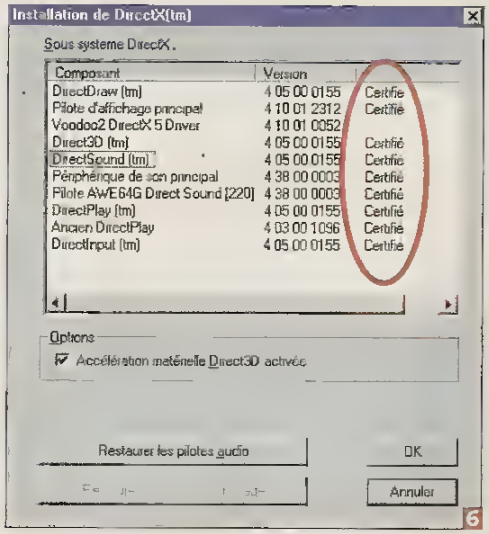
AU SOMMAIRE DU N°1
LE GUIDE COMPLET DE LA COUPE DU MONDE
Organisation, calendrier, stades, équipes qualifiées...

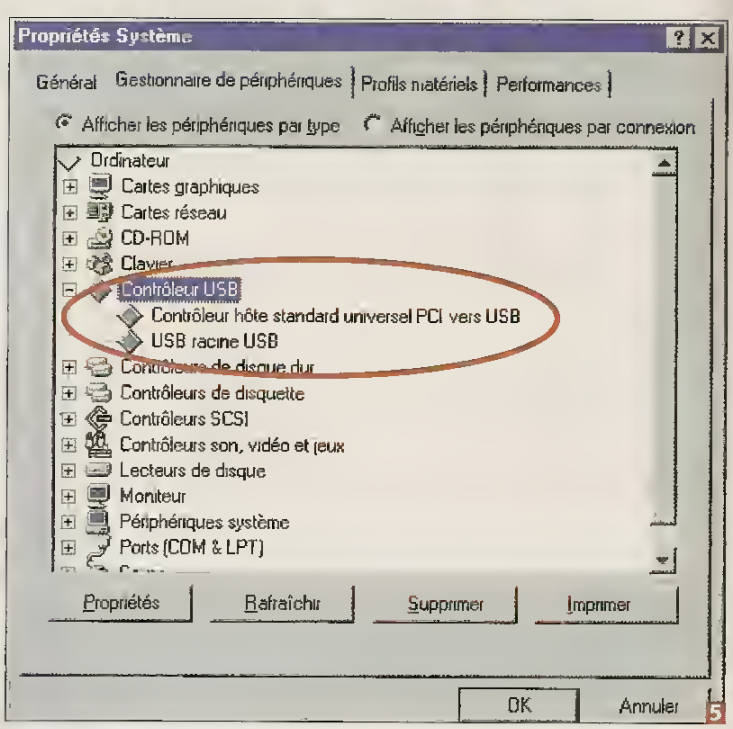
UNE SURPRISE DANS VOTRE MAGAZINE : UN CALENDRIER POUR NE MANQUER AUCUN DES MATCHES !

UN DOSSIER FOOTBALL ET MULTIMÉDIA
Les jeux sur micro, les meilleurs sites internet...

UN GRAND JEU COMPLET
ACTION SOCCER
SUR LE CD-ROM
+ les démos des meilleurs jeux de foot
+ 1 logiciel pour réaliser votre propre album de football

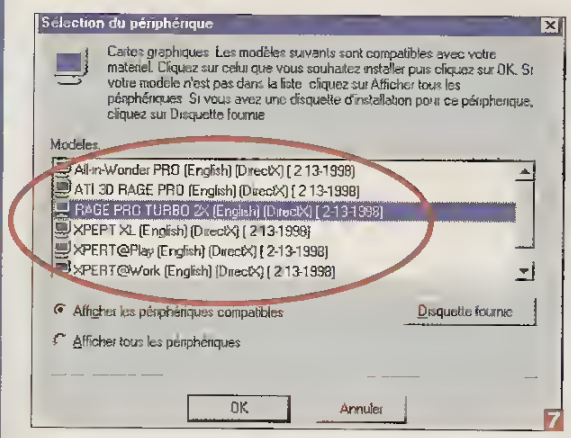
NOUVEAU !
CD SPORT : UN MAGAZINE + 1 GRAND JEU COMPLET
ACTUELLEMENT EN KIOSQUE





nouveau un fichier n'est pas trouvé, indiquez-lui encore une fois le bon chemin à suivre (« C:\Windows \System »).

Maintenant, retournez sur le CD-ROM dans le répertoire « IntelB » et lancez le fichier SETUP.EXE. Une fois l'installation de la mise à jour du *bus* PCI effectuée, retournez dans « Propriétés Système » en cliquant avec le bouton droit sur l'icône du poste de travail. Choisissez l'onglet « Gestionnaires de périphériques » et double-cliquez sur « Contrôleur USB ». Les deux lignes qui s'affichent ne doivent pas être suivies d'un point d'exclamation sur fond jaune (5). Si tout va bien, passez à l'étape suivante, sinon recommencez. Si le problème persiste, il faut réinstaller Windows, ou consulter un spécialiste.



Ajoutez des drivers et du DirectX...

Allez maintenant sur le CD-ROM dans le répertoire « Master » et lancez SETUP.EXE. Suivez les instructions et le nouveau *bus master* Intel qui gère l'AGP s'installera. Si Windows 95 ne trouve pas un fichier, indiquez-lui cette fois le chemin « C:\ Windows\System\Iosubsys ».

Ensuite, installez ou réinstallez les pilotes de votre carte son si vous en avez une. Allez maintenant dans le répertoire « DirectX5 » sur le CD-ROM et lancez DX5FRN.EXE pour installer la dernière version de *DirectX*. À toutes les questions, répondez ce qui est recommandé sauf pour l'affichage où vous gardez le mode VGA.

Une fois l'ordinateur redémarré, assurez-vous que *DirectX* fonctionne bien. Pour cela, allez dans le « Panneau de configuration », puis optez pour « Ajout ou suppression de programmes ». Double-cliquez sur « DirectX » et vérifiez sur le panneau qui apparaît que tous les *drivers*, sauf les cartes son et 3D, sont certifiés (6).

Enfin, installez les pilotes de votre carte graphique. Vous pouvez utiliser ceux fournis par le revendeur, ou avoir recours à ceux présents sur notre hors-série *Le Guide 98 des cartes 3D*. Comment ça, vous ne l'avez pas acheté ?! Vous pouvez aussi aller les chercher sur le Net si vous avez un accès. Pour les installer, procédez comme décrit au début de l'article pour passer au mode VGA. Sauf que là, vous indiquez le chemin où se trouvent les pilotes fournis par le constructeur (7). Si le pilote est un fichier .ZIP, décompressez-le dans un répertoire que vous indiquerez à Windows.

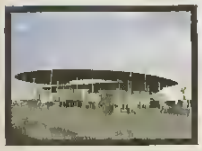
... et servez chaud

L'ordinateur redémarre et l'AGP devrait fonctionner. Lancez à nouveau la démo de *G-Police* pour vous en assurer. Normalement, sur un Pentium II avec une carte AGP correcte – même 1x – en 1 024 x 768 avec tous les détails, le jeu doit être à peu près fluide. Si l'AGP est détecté et que le jeu rame quand même, c'est que votre carte graphique ne gère pas bien l'AGP ; il ne vous reste plus qu'à la changer...

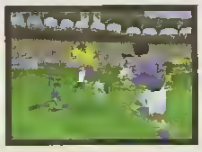
Pour l'instant, seules les cartes graphiques à base de processeur ATI Rage Pro, Intel I740, N'Vidia Riva 128 ZX et Matrox G200 sont compatibles AGP 2x et produiront le meilleur résultat. Parmi les cartes graphiques 1x, toutes celles à base de processeur Riva 128 fonctionnent correctement. Quant à celles à base de processeur Permedia 2 ou de Rendition Verite 2000, elles doivent avoir les bons pilotes. Sinon, contactez le constructeur de la carte. Pour tous les autres processeurs, il n'y a pas de garantie de bon fonctionnement de l'AGP. Méfiez-vous... ■

LA COUPE DU MONDE VIENT EN FRANCE ET ON VA LA GARDER!

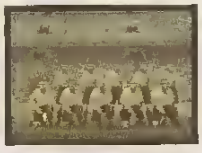
Fabricant de produits sous licence officielle



Rejoignez les joueurs des 32 équipes qualifiées pour France 98. Enfilez les tenues officielles et défiez vos couleurs. Les 10 stades officiels Stade de France y compris, vous plongeront au cœur de cet événement international. Saisissez la chance unique qui vous est offerte et vous connaîtrez la gloire en remportant la Coupe du Monde.



Découvrez une jouabilité digne de la Coupe du Monde. Accélérez votre jeu pour créer une action soutenue et rythmée. Modifiez les stratégies en cours de match en pratiquant le piège du hors-jeu, le pressing offensif, le débordement sur l'aile ou faites des passes en profondeur d'une extrême précision à vos attaquants.



Lorsque vous brandirez le trophée et que vous serez sacré Champion du monde, vous serez propulsé à l'époque où les joueurs portaient encore des shorts longs !! Mais surtout, vous aurez le pouvoir de changer le cours de l'histoire en rejouant des finales de Coupes du Monde légendaires !

www.easports.com

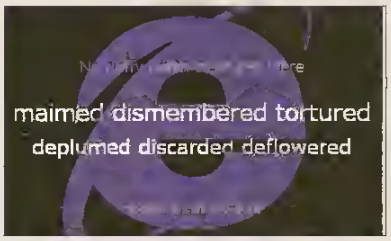
Le seul jeu vidéo officiel de France 98

Trucs et astuces

Par Jean-Luc Antoine

L'œuf d'Internet Explorer

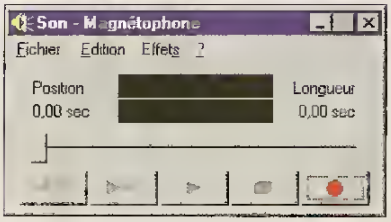
Comme la plupart des logiciels, *Internet Explorer 4* contient un message caché créé par ses programmeurs, les Américains nomment cela un œuf (*egg*). Celui-ci est, comme la plupart du temps, caché dans le menu « À propos... » du logiciel. Pour le faire apparaître, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en cliquant sur le logo en haut à droite de la fenêtre, puis faites-le glisser sur la Terre (signe de mégalomanie ?). Ensuite, toujours sans lâcher ni la souris ni le clavier, décalez le logo pour éjecter le texte à droite de la Terre et revenir poser le logo sur la Terre. Un bouton apparaît alors pour accéder à l'écran caché. Il est remarquable que cette fenêtre et la suivante, animations comprises, ne soient que de la page HTML et du script. Sportif, non ? ■



Un écran HTML caché du meilleur effet.

Quand le PC parle...

Les cartes son permettent toutes d'enregistrer des échantillons issus d'un micro connecté à la carte. Utilisez le magnétophone et enregistrez de petites phrases (« Au revoir », « Fermeture », « Miam-miam », etc.). Associez ensuite ces sons à des événements Windows, dans notre exemple l'arrêt de l'ordinateur, la fermeture de l'application ou l'utilisation de la poubelle. Pour cela, utilisez l'icône « Sons » du « Panneau de configuration ». Bien entendu, si vous êtes équipé, n'hésitez pas à câbler des effets sonores pour un effet « cyberspace méga-multimédia 3D » ! ■



Un outil standard trop peu utilisé...

Conflits entre fichiers .INI et base de registres

Pour des raisons de compatibilité, le fichier WIN.INI est encore partiellement utilisé. La section [extensions] permet d'associer à des extensions de fichiers le lancement d'une application lorsque l'on double-clique sur eux. Or cette fonctionnalité est également mémorisée dans la base de registres, ce qui fait que les informations peuvent être contradictoires selon le type de logiciel que vous avez un jour utilisé. Pour remédier à cela, il suffit de supprimer le contenu de cette section qui rentre en conflit. ■

Configuration rapide

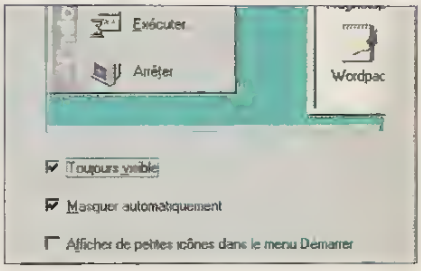
Si vous accédez souvent à des paramètres du panneau de configuration (affichage, ajout de programmes, système, etc.), comptez le nombre de clics que vous effectuez pour arriver à vos fins. Tentez de glisser une icône du panneau de configuration sur le bureau pour créer un raccourci, cela simplifiera votre tâche. ■

Le swap

La mémoire virtuelle peut être définie manuellement par l'icône système du panneau de configuration. En définissant une taille fixe, Windows 95 ne perdra plus de temps à redimensionner le fichier d'échange. Cette taille est conseillée à la dimension de 2,5 fois la quantité de mémoire, soit 40 Mo pour une machine disposant de 16 Mo de RAM, ou 80 pour une de 32 Mo. Avant l'opération, il est conseillé d'indiquer de ne plus utiliser (taille 0) de mémoire virtuelle, de « rebooter », de défragmenter complètement le disque puis de spécifier les nouvelles dimensions et de redémarrer à nouveau. En effet cela permet d'obtenir un fichier d'échange en un seul tenant. ■

Torturez la barre des tâches

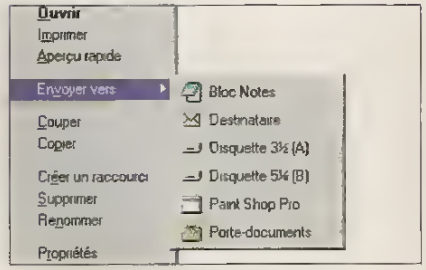
En standard, la barre des tâches apparaît sur la partie inférieure de l'écran. À loisir, et par simple *drag & drop*, il est possible de la déplacer aux quatre coins de l'écran. Pour changer sa taille, lorsque vous utilisez de nombreuses applications qui l'encombre, il faut jouer sur le bord supérieur qu'il suffit d'étirer à la souris. La barre pourra ainsi occuper jusqu'à la moitié de l'écran ! Enfin, avec le bouton droit de la souris, accédez à ses propriétés pour définir son comportement : en permanence visible, cachée automatiquement ou de taille fixe mais en arrière-plan. ■



Le réglage de la barre des tâches.

Envoyer vers...

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un document ou un dossier, le menu contextuel propose d'« Envoyer vers » un destinataire de message, un lecteur de disquettes, etc. Cette liste peut être augmentée en plaçant tous les raccourcis que vous voulez dans le sous-répertoire « SendTo » de C:\WINDOWS. Par exemple, placez-y un raccourci vers le bloc-notes et votre fichier sera ouvert avec le bloc-notes. Vous pouvez même y placer des fichiers *batch* qui traiteront automatiquement en paramètres le fichier placé. Et avec l'habitude, vous découvrirez combien cette option est utile... ■



Le menu contextuel, largement utilisé sous Windows 95.

Sonnez trompettes !

Windows 95 permet de contrôler le volume du son diffusé par la carte. Pour faciliter l'accès à cette option, lancer l'icône « Multimédia » du « Panneau de configuration ». Sur la tabulation « Audio », cochez la case « Afficher le contrôle du volume sur la barre des tâches ». Une icône de haut-parleur jaune apparaîtra alors dans la case système de la barre des tâches. Un double clic dessus lancera l'outil de réglage. ■

Pour les balaises

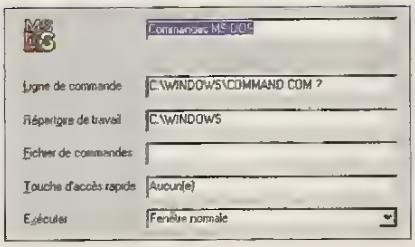
Il y a les fous de bases de registres, et il y a les autres : non, pas vous, ceux qui créent des fichiers *.INF. Une astuce qui leur sera bien utile pour réduire la taille de ces fichiers et les longues saisies : il est possible d'utiliser des abréviations à la place des « HKEY_quelque chose ». « HKCR » pour « HKEY_CLASSES_ROOT », « HKCC » pour « HKEY_CURRENT_CONFIGURATION », « HKCU » pour « HKEY_CURRENT_USER », « HKDD » pour « HKEY_DYNAMIC_DATA », « HKLM » pour « HKEY_LOCALE_MACHINE » et enfin « HKU » pour « HKEY_USERS ». Bien entendu, ces abréviations n'apparaissent pas directement dans la base de registres, elles sont automatiquement interprétées, mais ça je n'en doute pas, vous l'auriez deviné par vous même... ;=) ■

Pirates !

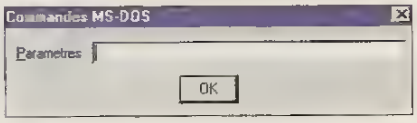
Voilà pour les petits filous... Si vous êtes un petit peu curieux et que vous désirez savoir ce qu'un programme modifie dans la base de registres lors de son installation ou utilisation, il suffit avant et après d'exporter la base de registres dans deux fichiers différents et d'utiliser ensuite un utilitaire de comparaison tel *FC* sous DOS, ou plus évolué, et la différence apparaîtra très clairement. Attention, vous n'avez pas le droit de modifier les compteurs d'utilisation pour les logiciels en version d'évaluation... Car je nierai avoir eu connaissance de vos agissements ! Comme disent les Américains : *for educational purpose only* ! ■

Paramètres passés

Un programme, généralement les fichiers *batch*, peut nécessiter un paramètre en ligne de commande. Ce paramètre pouvant varier et le programme étant plus facile d'accès s'il est lié à un raccourci, il est intéressant de modifier la ligne de commande du raccourci en lui ajoutant le signe « ? ». Lors d'un double clic sur le raccourci, une nouvelle boîte de dialogue va apparaître pour demander la valeur du paramètre à passer au programme. Comme quoi les paramètres en ligne de commande, lors d'une session DOS, n'ont plus le monopole... ■



Modifier la ligne de commande...



... pour obtenir la saisie des paramètres.

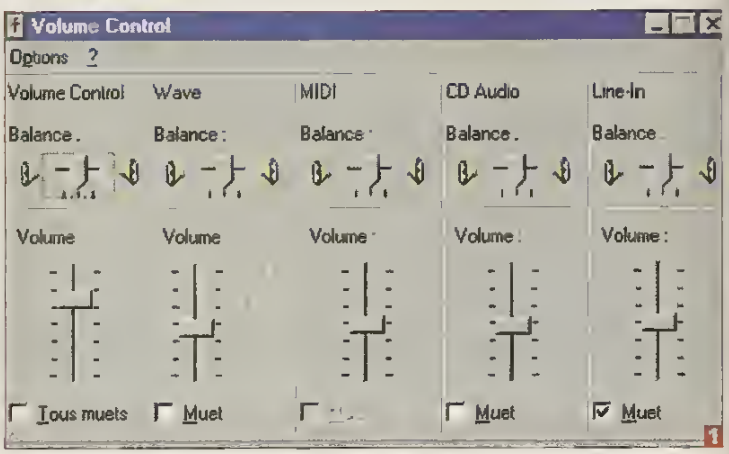
Sur le CD-ROM

Vous trouverez le lecteur de CD-audio *Quintessential* CD sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\QCD\SETUP.EXE ».

À quoi peut bien servir ma carte son ?

Aujourd'hui, tous les PC sont équipés d'une carte son. Mis à part son caractère indispensable dans les jeux, elle peut servir à autre chose qu'au bruitage. Petit tour des possibilités que vous offre une carte son...

Par Jean-Philippe Bay

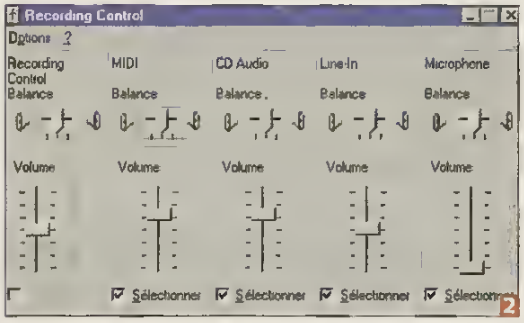


Les sorties se configurent indépendamment les unes des autres.

JOIE, vous venez d'entendre votre première ouverture de Windows en *sol* majeur (zim bam badaboum pouët) au démarrage. Le petit problème c'est que vous venez de « blaster » la collection de verres en cristal de maman et de provoquer une crise cardiaque au chat posé sur les baffles de votre chaîne *hi-fi* « super-power-boost » 1 200 watts... qui est branchée pour l'occasion à votre « zoli » PC. Et si vous régliez les entrées et sorties de cette chère carte son ?

Régler les volumes

La barre de tâches possède du côté droit une icône en forme de haut-parleur. En cliquant dessus, on accède au réglage du volume. Deux clics gauches et vous voilà devant le réglage des sorties de la carte son (1). Dans la mesure du possible, ne poussez pas les curseurs à fond, mettez-les plutôt à 80 % environ. Dans le menu « Option », cliquez sur contrôles avancés : un bouton devrait apparaître en dessous du curseur du volume général. Il permet de régler les aigus et les graves ainsi que le son 3D (pour celles qui le supportent). Bon, maintenant que vous avez réglé les sorties, il faudrait penser aux entrées. Reculez de trois cases et rouvrez la fenêtre des réglages du son. Dans le menu « Option » choisissez « Propriétés », puis « Enregistrement » (2). Vérifiez que c'est bien votre carte qui est sélectionnée dans la fenêtre « Mixer ». Ensuite, c'est à vous de choisir. Tout ce qu'il faut savoir, c'est que tant qu'il n'est pas utilisé, on peut laisser l'entrée micro à zéro. Comme cela vous n'aurez pas de bruit de fond désagréable. L'inconvénient étant bien sûr que si vous oubliez ce détail, vos imitations des 2 be 3 risquent de tomber dans le néant numérique de l'ordinateur devenu sourd..

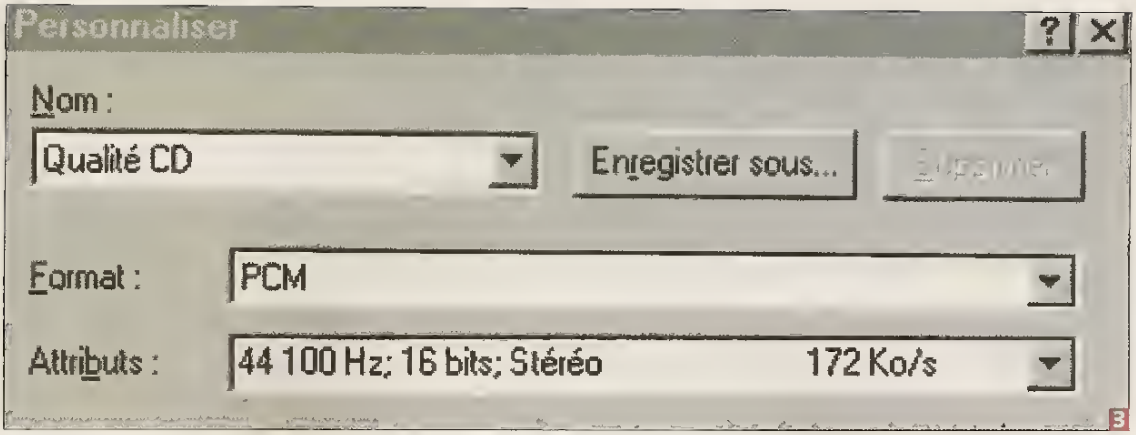


N'oubliez pas de sélectionner les entrées qui vous intéressent, sinon rien ne passera.

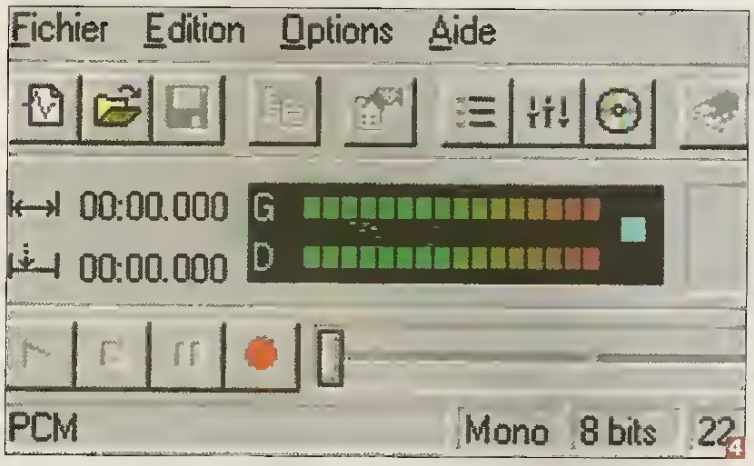
Enregistrer du son

Passons maintenant aux différentes façons d'enregistrer du son avec votre PC. La carte son peut en effet enregistrer, en mono ou en stéréo, à différents niveaux d'échantillonnage (entre 4 et 44,1 kHz) et coder les informations sonores sur des formats 4, 8 ou 16 bits. De tous ces paramètres va dépendre la grosseur de vos fichiers son. « *Bof*, me direz-vous, *m'en fout mon disque est presque vide* ». Bah oui, mais enregistrée à 44,1 kHz, en stéréo et codée sur 16 bits, une minute de son représente environ 10 Mo... Sachant qu'un album de musiques diverses a une durée moyenne de 74 minutes, la contenance de votre disque dur de 1 Go représente à peu près un CD-audio et demi sans compter Windows... Ça calme, non ? D'où l'intérêt de bien paramétrer la qualité de ses enregistrements, surtout s'ils sont longs. Ceci peut être fait par le biais de l'icône « Son » de la barre de tâches. Un clic droit et choisissez « Ajustez vos propriétés audio ». Ensuite, dans la partie « Enregistrement », on peut configurer les trois profils standard (Qualité CD, Radio ou Téléphone) (3). Pour ceux qui ont une carte Sound Blaster, l'application *Soundo'le* propose plus de choix (4) et permet un paramétrage fin.

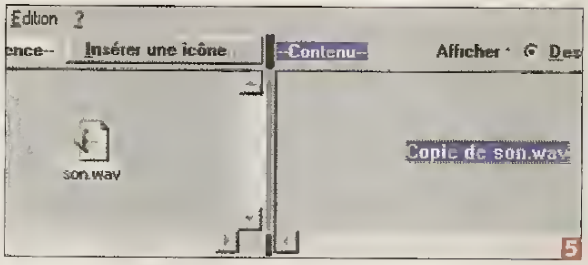
Quel format choisir ? Un enregistre-



Choisir le bon format d'enregistrement dépend de ce que l'on veut enregistrer.



Soundo'le est très pratique et permet d'enregistrer avec la compression Creative ADPCM.



Le gestionnaire d'objets permet d'insérer du son dans la plupart de vos documents.

ment de voix peut se contenter d'une fréquence d'échantillonnage de 11 kHz mono et d'un codage sur 8 bits. L'intérêt de la voix réside dans le fait d'être comprise et non pas dans la qualité de sa reproduction.

Par contre, si vous voulez enregistrer un morceau de CD-audio, mettez tout à fond. Néanmoins, vous pouvez utiliser des formats compressés tels que CCITT U-law et A-law ou Creative ADPCM pour ceux qui ont une Sound Blaster équipée d'une puce ASP. Seul inconvénient, il sera alors impossible de trafiquer ces fichiers.

Une autre question cruciale concerne l'emploi de ces possibilités d'enregistrement. Ben oui..., à quoi cela va pouvoir servir ? vous n'êtes pas musicien... et même si devant les copains vous vous présentez comme un homme multimédia, l'intérêt n'est pas évident.

Prenons donc une situation banale : vous avez une idée géniale qui viens bousculer la rédaction d'un rapport, d'une lettre à môman, à fifille ou au percepteur des impôts... Au lieu d'écrire en tapant avec un doigt ce qui vous passe par la tête à la vitesse de l'éclair et qui va disparaître aussi vite, enregistrez-le ! Utilisez le magnétophone inclus dans les accessoires de Windows (menus « Démarrer\Programmes\Accessoires\Multimédia »). Une fois enregistré il suffit, dans *Word*, de demander l'insertion d'un objet OLE (5) et hop ! Voilà votre mémo sonore disponible à volonté. Vous pourrez donc le taper plus tard, une fois votre courrier terminé.

Travailler en musique

Une autre utilisation classique de votre carte son peut être l'écoute de CD-audio sur le lecteur de CD-ROM. Le lecteur CD de votre chaîne *hi-fi* est encore en panne, ou la chaîne n'est pas dans la même pièce que votre PC. *No problemo !* Insérez le dernier CD de *hardcore* (tendance Gabber) et l'affaire est réglée. Si vous n'avez pas enlevé l'option « Notification d'insertion automatique » du lecteur de CD-ROM, la lecture commence toute seule.

Le son mélodieux s'écoule doucement de vos baffles... Comment ça, non ? Si après vérification des divers branchements externes de votre PC rien ne sort, vérifiez qu'un câble (d'habitude gris) relie bien le lecteur à votre carte son. S'il n'y a rien, retournez à la case revendeur et parlez-lui du pays avec vos bottes cloutées et la mitrailleuse à tonton... (grrrrr). Par contre, si ça marche, vous pourrez constater que le logiciel donné par Microsoft n'est pas le *summum* de la perfection. Allez donc faire un tour sur le CD-ROM n°1, on a bien mieux ! Imaginons enfin que vous êtes musicien, la carte son est faites pour vous (non ? Si ! Dingue ça). Tous les instruments compatibles MIDI peuvent être pilotés *via* la carte son. De plus, la plupart des cartes possèdent maintenant des tables d'ondes (*wavetables*) de bonne qualité (là où sont stockés les échantillons des instruments).

Rappelons que, grâce au General MIDI, chaque note peut recevoir une enveloppe propre (hauteur, durée, balance, etc.). Ensuite, on adresse cette note à un son contenu dans la table d'ondes. Si la carte n'a pas de table d'ondes, la synthèse FM (genre Jean-Michel Jarre) est incluse sur toutes les cartes. Avec la même partition, on peut donc jouer de n'importe quel instrument, simplement en adressant des ordres logiciels à sa carte, soit par un programme soit par un clavier compatible MIDI et branché *via* le port *joystick*. Si vous maîtrisez le solfège, Mozart peut aller se rhabiller. En plus, toutes les cartes sont polyphoniques, ce qui veut dire que l'on peut faire jouer plusieurs instruments à la fois sur des canaux différents. Avec un peu de pratique, et des logiciels pas trop compliqués, toutes les créations sont possibles ! ■

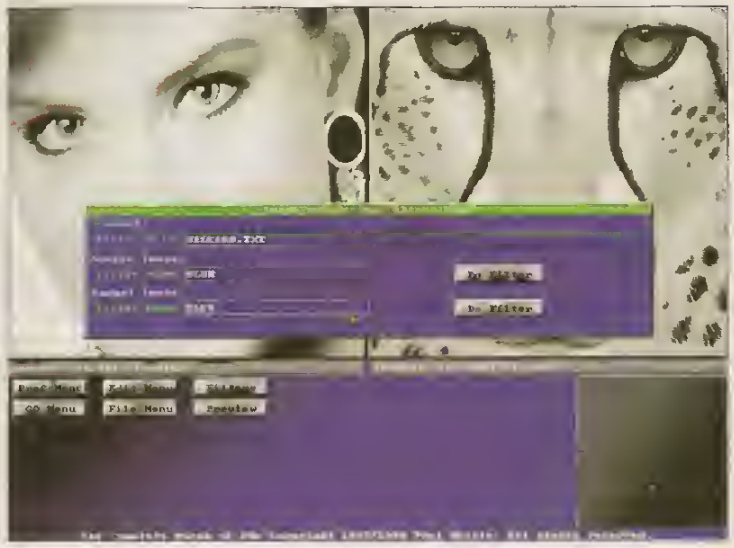
Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Morpher* et *Morphman* dans « \CREATION\MORPHING\ ».

Lancez-vous dans le morphing

Toujours impressionnant, le morphing est aujourd'hui facilement réalisable par n'importe quel utilisateur muni d'un PC et d'un logiciel adéquat. Il n'y a en ce domaine aucune crainte à avoir. Il suffit juste de se remémorer quelques principes et de bien choisir ses images.

Par Didier Gourcy



LE *morphing* informatique est un subtil procédé qui permet de transformer, par étapes successives, tout ou partie d'une image en une autre. Le résultat étant représenté sous la forme d'une animation vidéo. Pour le grand public, l'engouement et l'utilisation du *morphing* sur ordinateur sont apparus il y a quelques années, suite (en partie), à la diffusion du vidéo-clip : *Black and White* de Michael Jackson, ou encore avec le fameux générique de l'émission Thalassa sur France 3.

Déjà, au cours du siècle dernier, l'absence de l'outil informatique n'a pas empêché les caricaturistes d'orner les journaux d'illustrations réalisées selon ce procédé. L'ordinateur n'autorise somme toute qu'une réalisation plus animée du désir de ces illustrateurs. Désir qui fut en grande partie réalisé il y a quelques années. On vit en effet, durant une brève période, apparaître et parfois évoluer de nombreux programmes dédiés au *morphing*. Puis, comme passent les saisons, le « phénomène » céda peu à peu le pas à d'autres modes informatiques, tandis que les programmes libéraient progressivement la place qu'ils occupaient jusque-là sur les CD-ROM...

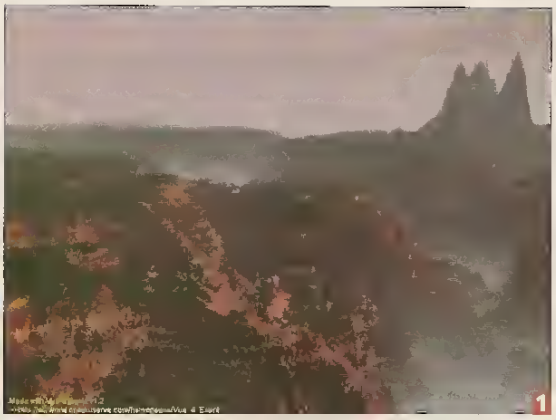
Un *morphing*, même imparfaitement réalisé, produit toujours un effet impressionnant. De plus, les principes de fonctionnement, ainsi que la mise en place d'un *morphing* d'images ne sont pas trop difficiles à appréhender tant d'un point de vue technique que créatif. Simplement, il convient de garder en mémoire quelques principes de base. C'est ce que nous allons évoquer ici. Dans un premier temps, nous aborderons d'une façon simple les fondements techniques qui permettent la réalisation d'un *morphing*. Puis, nous évoquerons les rudiments créatifs qui permettent la mise en place d'un tel procédé.

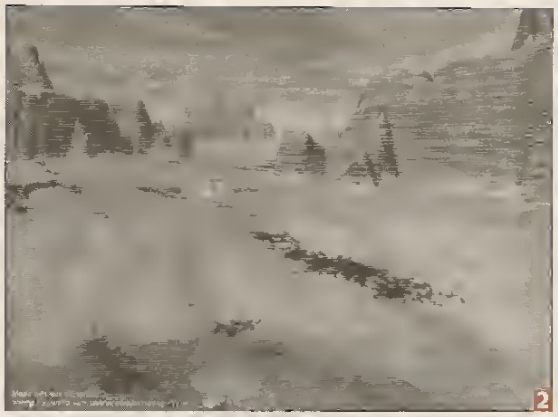
La réalisation basique d'un *morphing* met en scène deux images. Une source et une destination. Si l'on cherche visuellement à percer le secret d'un *morphing*, il faut bien avouer qu'il peut y avoir de quoi en perdre son latin. Ainsi, si on se cale sur une portion d'image, au fur et à mesure que l'animation défile, il peut d'abord sembler que le « secret » réside dans une transition des couleurs entre les images. « Parfait », se dit-on ! On regarde une seconde fois pour confirmer, mais notre vision nous assure alors que ce n'est plus une transition des couleurs que l'on aperçoit, mais des déformations de l'image ! Alors quoi ?! En réalité, dans un cas comme dans l'autre, on ne se trompe pas ! La réalisation d'un *morphing* repose en effet sur la combinaison d'une technique de fondu d'images liée à une technique de déformation.

Le fondu d'images

C'est la notion la plus simple à concevoir, d'autant que par le biais du cinéma, nous savons globalement tout ce que cela représente. Le principe du fondu en animation consiste à faire disparaître progressivement une image du premier plan en la remplaçant par une autre. Avec un ordinateur, on parvient à ce résultat en « jouant » sur les intensités des pixels. Sur les trois images suivantes, vous pouvez voir un exemple de fondu entre deux images avec les images sources (**1** et **2**) et la combinaison des deux (**3**).

Dans le cadre d'un *morphing* réalisé avec un programme de dessin vectoriel, on peut également considérer





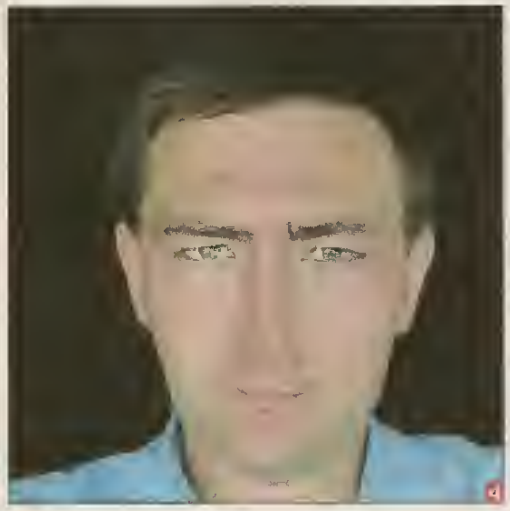
un autre procédé. Pour l'illustrer, il suffit de s'imaginer la transition d'un point blanc vers un point noir. On comprend aisément que le résultat s'obtient par une succession de passages dans des tons de gris de plus en plus foncé. Néanmoins, pour autant que l'intérêt lié à cette technique puisse être justifié, un fondu d'images ne suffit pas pour réaliser un *morphing*. Il faut en plus que les images soient déformées. C'est ce que l'on appelle : le *warping* (4).

La déformation d'images

Bien qu'ayant aujourd'hui donné naissance à des logiciels de *warping* à part entière, cette technique de déformation est en fait extraite des techniques originelles de *morphing*. Par déformation, notez que l'on entend des notions telles que étirement ou tassement plutôt que copier ou coller... Mais, la principale différence entre un programme de *morphing* et un de *warping* réside dans le fait que le premier produit, sous forme d'animation, une transition subtile entre deux images différentes, alors que le second se limite à générer, également sous forme d'animation, des déformations pures et dures mises en œuvre sur une seule et même image. Même si dans le principe, certains programmes demandent que l'image soit présente deux fois dans l'interface, les programmes de *warping* récents comme *Quasimorpho* et *Goo* ne nécessitent toutefois l'usage que d'une seule image que l'on triture directement.

Mais revenons-en à l'application en *morphing*. Sans entrer dans des techniques de programmation qui ne sont pas forcément aisées, nous dirons en simplifiant, que le principe de la déformation repose sur une première astuce qui consiste à faire transiter des pixels contenus dans une forme carrée, vers une forme de type quadrilatère quelconque (5 et 6).

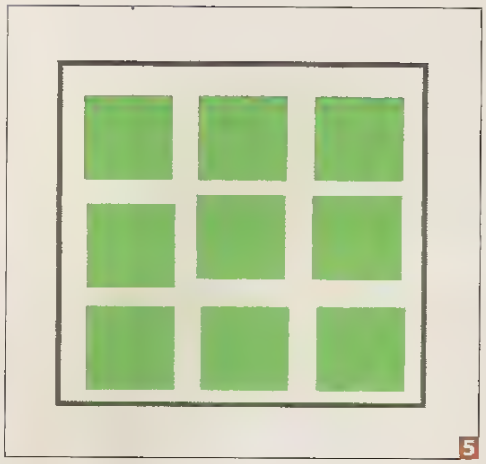
La seconde astuce consiste à transiter de nouveau des pixels contenus dans un quadrilatère quelconque vers un autre quadrilatère. Mais maintenant que vous connaissez le principe, voyons comment tout cela se traduit concrètement.

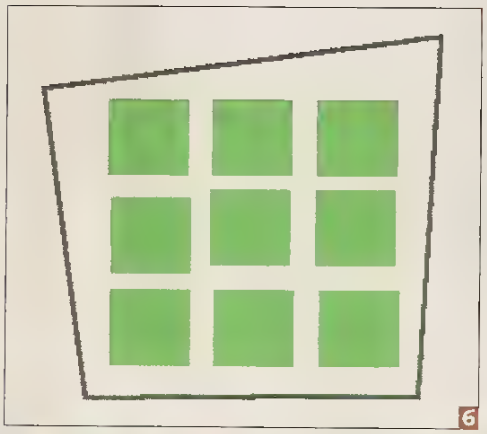


Le morphing par la pratique

Comme vous le savez maintenant, le *morphing* est en fait la combinaison des deux techniques évoquées plus haut. À savoir, un effet de transition d'intensité combiné à un effet de déplacement des pixels. Déplacement qui représente également le dernier point technique à évoquer. En effet un *morphing*, comme nous l'avons déjà signalé, c'est une animation, une succession d'images donc. Et bien entendu, celles-ci ne sont pas produites au hasard. Si l'utilisateur choisit le nombre d'images qui composeront l'animation, l'ordinateur calcule, lui, les positions des pixels sur les différentes images intermédiaires. Ainsi, si un point P est positionné horizontalement à 0 sur l'image de départ et que l'on souhaite le placer à 100 sur l'image d'arrivée dans un *morphing* de 20 images, sur chaque image intermédiaire le point P sera déplacé de (100 – 0)/20 = 5 unités !

Mais le travail sur un *morphing* ne se limite pas à choisir le nombre d'images qui composeront l'animation puis de cliquer sur un bouton pour obtenir quelque chose de réussi. Un


5

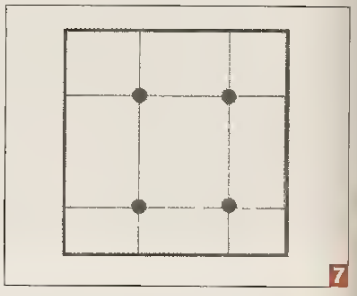

6

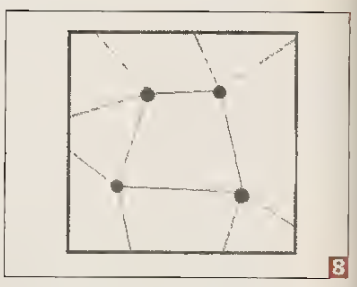
minimum de préparation est auparavant indispensable. C'est ici moins une question de patience et d'expérience que de technique. Le principe de mise en place d'un *morphing* repose sur le placement de points d'ancrage (reliés ou non par des lignes) qui servent à délimiter des formes quadrilatérales (**7** et **8**).

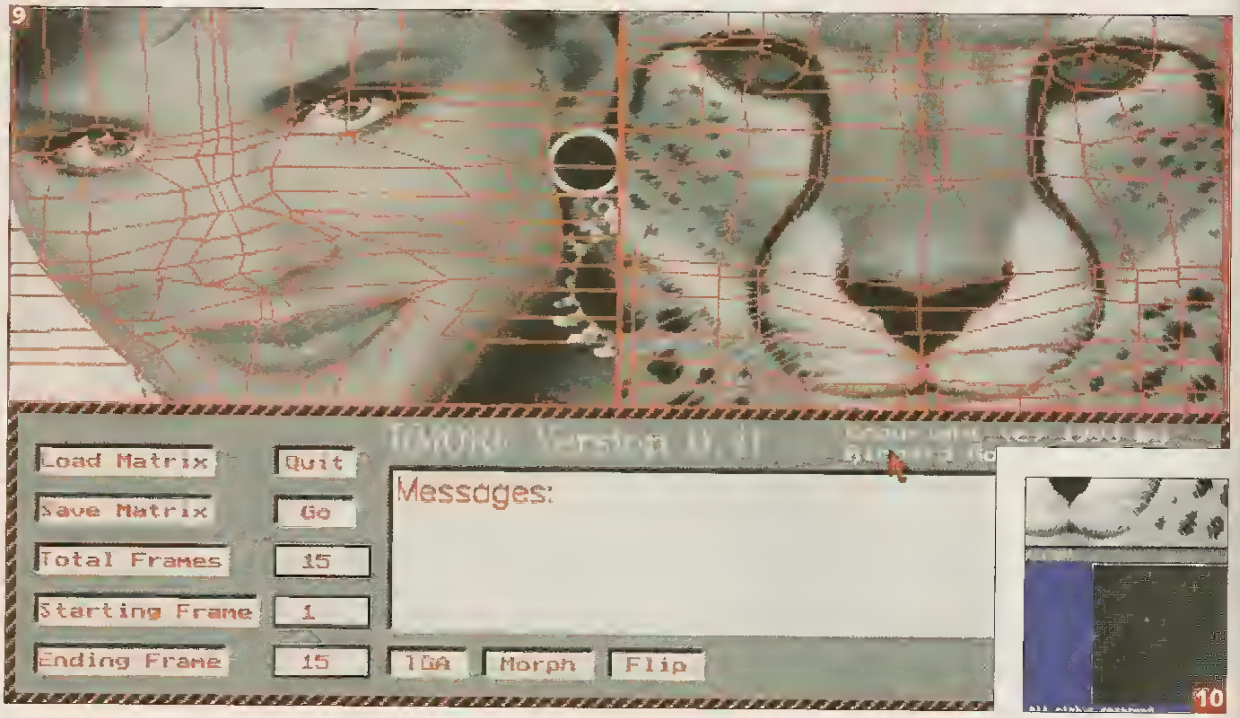
L'objectif est de réaliser des correspondances de zones entre l'image de départ et l'image d'arrivée. Par exemple dans le cadre d'un *morphing* de visage, associer les yeux ensemble plutôt que lier un œil sur l'image de départ avec le nez sur l'image de destination. Notez que cela n'empêchera nullement le programme de tourner, mais ça risque de faire bizarre... (**9**)

Néanmoins, une correspondance logique entre portions d'images ne suffit pas toujours. Encore faut-il que celles-ci soient un minimum précises. Car le fait de délimiter « à peu près » le contour des yeux produira des résultats également à peu près. Mais cette tâche d'apparence minutieuse et ardue est en général simplifiée par la présence dans les programmes de *zooms* qui permettent des positionnements des points d'ancrage au pixel près (**10**).

Enfin, un dernier point à ne pas négliger concerne le choix des images. Veillez à ce que celles-ci contiennent un arrière-plan le plus neutre possible. Dans le cas contraire, le *morphing* d'un visage même bien préparé, peut être passablement gâché par le fondu de l'arrière-plan de ville de l'image de départ et celui de la montagne sur l'image d'arrivée. Une solution dans ce cas consiste à détourer les visages puis à les copier sur un fond neutre. Mais ceci est une autre histoire... ■


7


8



9

10

CD Audio Créateur

Pour 209 F,* réalisez vos propres compilations musicales sur CD !

Vous rêvez de réécouter en qualité hi-fi vos anciens disques vinyles sur un CD audio ?

CD Audio Créateur vous permet de créer facilement vos compilations personnalisées ou d'archiver sur CD audio vos morceaux préférés à partir de CD, cassettes, disques vinyles ou tout autre source sonore. Ce logiciel restaure et améliore la qualité audio de vos enregistrements puis grave votre nouveau CD en un clin d'œil.

- Compile ou duplique sur CD audio vos chansons favorites à partir de CD, disques vinyles, cassettes, fichiers wave...
- Protège vos disques vinyles grâce à l'archivage sur CD
- Améliore la qualité sonore de vos morceaux en supprimant les craquements et les souffles
- Applique de nombreux effets (Hall, Echo...) et les fonctions Medley et Fondu pour enchaîner de manière professionnelle vos morceaux
- Prend en charge les graveurs de CD EIDE et SCSI

Réf. 2138 - *209 FF TTC Prix conseillé

De nombreux filtres et effets professionnels :

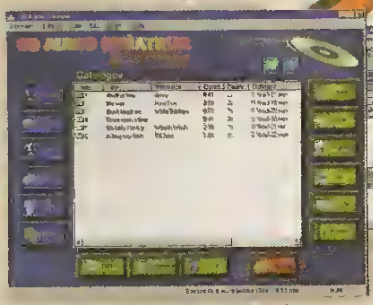
- hall et écho (5 niveaux)
- optimisation audio
- équaliseur 5 bandes
- filtres (craquements, souffle)
- silences
- fondus...

Enregistre à partir de toute source sonore : platine disque ou CD, magnétophone, magnétoscope, guitare, microphone, fichiers wave...

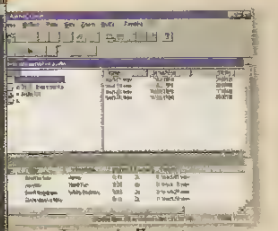
Très simple et rapide à utiliser

▲ **1.** *Connexion de la source sonore à la carte son*

2. *Dans CD Audio Créateur, enregistrement en qualité CD des morceaux sélectionnés* ▼



▲ *Le mode Express offre une interface graphique très intuitive*



▲ *Le mode Expert propose une approche plus complète et plus professionnelle*

3. *Amélioration du son grâce à l'éditeur de wave suppression des craquements et souffles et application d'effets* ►

4. *Gravure*

Configuration minimale : processeur Pentium® 100, 16 Mo de RAM, Microsoft® Windows® 95, carte graphique 256 couleurs et résolution 800 x 600, graveur de CD EIDE ou SCSI, carte son 16 bits, espace libre sur disque dur 15 Mo

Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris
Tél. : 01 53 34 20 20 - Fax : 01 53 34 20 00 - 3615 Microopp* - Web : http://www.microopp.com

*1 29 F la minute

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Paint Shop Pro 4* sur le CD-ROM n°1, dans « \OUTILS\PSP\WIN95 » ou « \WIN3.1X », lancez sous Windows PSP412A.EXE ou PSP311.EXE

La création d'une gravure

Plaquer un texte sur une texture, puis ajouter un effet de relief, est en général suffisant pour créer un effet de plaque gravée. Le problème commence dès lors que l'on ne dispose pas de la texture souhaitée. Il ne reste alors qu'à la fabriquer de toutes pièces.

Par Didier Gourcy

LE meilleur moyen pour pouvoir mettre ses aptitudes en valeur sur une splendide plaque en bas de son immeuble, c'est de se rendre chez un graveur avec le diplôme adéquat. Mais si vous ne possédez aucun diplôme ou que vos super-hyper géniales qualités ne sont pas sanctionnées par un tel document, ou encore que vous souhaitez les voir s'afficher sur un écran d'ordinateur, il vous faudra bien trouver un artifice logiciel. Et c'est là qu'un *soft* comme *Paint Shop Pro* pourra nous sortir avec honneur de cette impasse.

Néanmoins, s'il n'est pas toujours facile d'obtenir le titre à placarder, nous allons dans cet exemple être confrontés à un certain nombre de problèmes techniques. Ainsi, en observant l'image ci-dessus, on constate que la création dans son ensemble repose sur trois éléments distincts. Le premier concerne la plaque en tant que telle. À savoir, comment obtenir une apparence à la fois métallique et rugueuse. Le deuxième point concerne le texte. Il doit se fondre dans l'arrière-plan, du point de vue de sa texture, mais il doit également paraître détaché, d'un point de vue visuel. Enfin, troisième et dernière considération, les rivets. Presque indispensable, leur présence renforce considérablement l'effet de plaque. Bon, et bien le problème étant posé, il ne reste plus qu'à le résoudre. ■

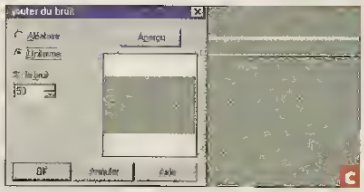
1.

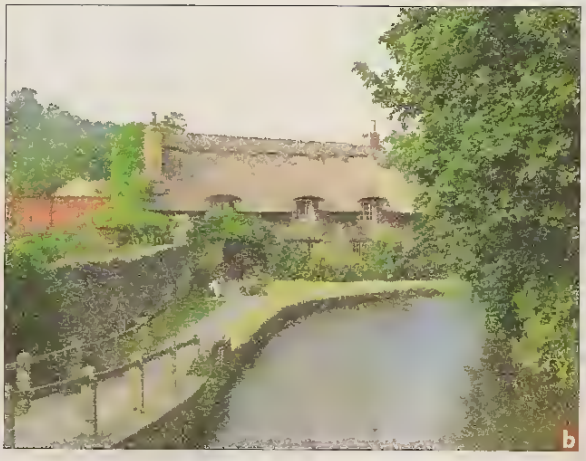
Le premier point consiste, après avoir ouvert une image d'une taille de 500 x 500 pixels (ou plus) en mode 16 millions de couleurs, à choisir une couleur d'arrière-plan. Dans notre exemple, comme nous cherchons à simuler un effet métallique, une teinte grise de valeur moyenne semble faire l'affaire. Par valeur moyenne, comprenez une valeur RVB de 128, 128, 128. Le premier problème apparaît alors. Comment allons-nous simuler la texture de la plaque ?

En fait, si l'on y regarde d'un peu plus près, cette texture semble être constituée par un ensemble de rayures horizontales. Bien entendu, *Paint Shop Pro* permet, par le biais du filtre « Vent », d'obtenir ce type de résultat. Mais, si on essaye en l'état, ça ne marchera pas. Du moins pas tout de suite. Pourquoi ? Tout simplement – et c'est important – parce que l'effet est appliqué sur une teinte totalement uniforme. Un peu comme si l'on voulait rayer une surface avec un chiffon doux. Il nous faut donc trouver un moyen de modifier la teinte. D'échanger notre chiffon doux contre du papier de verre, en fait !

2.

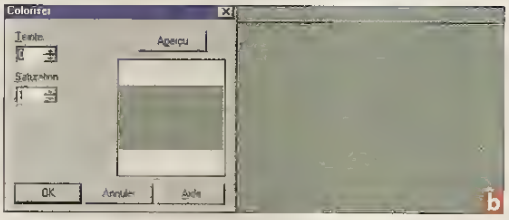
Pour y parvenir, une solution consiste à employer le filtre « Ajout de bruit ». L'intérêt de ce dernier, sans entrer dans les détails, est qu'il permet de rajouter des points sur une surface. Ce qui, sans conteste, donne à cette dernière un côté plus granuleux (a et b). Dans l'exemple, nous avons choisi d'appliquer un filtre « Bruit » de type uniforme d'un taux de 80 % (c).





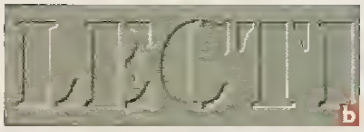
3.

Comme évoqué plus haut, nous allons à présent utiliser le filtre « Vent » pour simuler les effets de rayures. Dans l'exemple, nous avons utilisé un filtre « Vent » avec une origine gauche. La force étant positionnée au maximum, à savoir 20. Toutefois, aussitôt que ce filtre est appliqué, on découvre un autre problème, subséquent à l'emploi du filtre « Bruit ». En effet, on obtient peut-être une forme à rayures, mais au lieu d'être uniformément grise, celle-ci est plutôt du genre multicolore (a). Ce qui, pour une plaque métallique à tendance monochromatique, est quelque peu irréel, fantaisiste, voire extravagant... La question est donc : comment basculer vers un aspect moins coloré ? Nous allons ici trouver une réponse par le biais des teintes. Une solution simple, par l'emploi de la fonction « Coloriser » du menu « Couleurs », consiste à appliquer une saturation, même légère, à l'image (b). Au terme de cette étape, la plaque est en principe terminée.

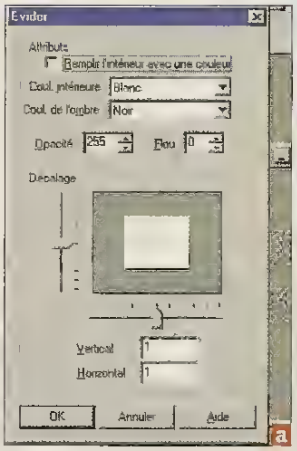


4.

Occupons-nous à présent du texte. La première chose à faire, c'est de sélectionner, puis de copier dans le presse-papiers, une partie de la plaque. Par la suite, celle-ci nous servira de texture pour le remplissage du texte. Au moment de la sélection, choisissez plutôt une portion centrale, afin d'éviter les éventuelles différences chromatiques présentes sur les bords de l'image. La suite immédiate est très simple. Elle consiste à placer un texte sur l'image sans considération pour sa couleur. Une fois celle-ci en place, maintenez la sélection active et copiez le contenu du presse-papiers à l'intérieur de celle-ci. La texture du texte est en place, mais pas le relief ! Il suffirait de supprimer la sélection autour du texte pour s'en rendre compte.



Pour créer le relief, nous allons utiliser le même principe que pour les boutons 3D de Windows, en utilisant le filtre « Évider » du menu « Effets spéciaux » (a). Le principe ici est d'appliquer une couleur noire ou blanche, selon le sens du décalage. Par exemple, un décalage de –1 ; –1 avec un attribut d'ombre blanche, auquel on ajoute un second décalage de 1 ; 1 avec un attribut d'ombre noire (b). Veillez à ce que l'option de remplissage d'intérieur ne soit pas activée. Sinon, il n'aurait servi à rien de remplir auparavant le texte avec une texture. À ce stade, il est également possible de renforcer l'effet de relief par l'ajout d'une ombre.



5.

En ce qui concerne le travail sur les rivets, il n'y a pas de difficulté particulière. Il est possible de leur donner une forme circulaire qui soit pleine ou non. En fait, l'astuce essentielle consiste à ne pas les positionner d'une manière trop parallèle par rapport au motif de la plaque. Mais, également, de ne pas tous les orienter de la même manière. Veillez par exemple à ce qu'ils ne soient pas tous tournés de 45 degrés dans le même sens. L'option « Rotation » du menu « Image » est dans ce cas bien utile. Il semble également plus judicieux, à l'inverse de l'image ci-contre, que le relief des rivets soit d'apparence similaire.

Sur le CD-ROM

Vous trouverez la démo de *Music Maker 3* sur le CD-ROM n°1, sous Windows dans « \PCFUN\CREATION\RNB-DEMO\MUMA32.EXE ».

R&B, le Revival Soul

Ce que l'on appelle le R&B n'a qu'un lointain rapport avec le Rythm'n Blues des années 60. Évolution oblige, cette dénomination désigne un croisement de toutes les expérimentations de la culture afro-américaine. Blues, Jazz, Soul, Funk, avec une pointe de House et de Hip Hop.

Par Thierry Demougin

Share my World de Mary J. Blige.

AVEC ses textes légers et sensuels, le R&B est surtout une musique de club. À ses origines 100 % *black*, le R&B de cette fin de siècle doit son côté aguicheur, s'illustrant par une série d'artistes plantureuses. Parmi les plus belles créatures du sexe féminin, on peut citer Allure, TLC, Janet Jackson, En Vogue, SWV, Brownstones... À l'identique, du côté viril et poilu, on note les idoles acculées comme Babyface, Bobby Brown, D'Angelo, Ginuwine ou Boyz II Men (Ndlr : Beuark).

Aux origines de la Soul

Durant les années 60, alors que le Rythm'n Blues tombe aux mains de musiciens blancs avides de nouvelles sensations, les noirs américains se tournent vers la Soul. Cette musique au confluent du Gospel (textes à orientation religieuse) et du Blues (textes inspirés par la vie de tous les jours), s'accompagne désormais de riches arrangements mélodiques et rythmiques. Le message se construit autour de la condition de vie de la communauté noire. Ainsi, des artistes comme Ray Charles, Curtis Mayfield ou James Brown avec son «*Say It Loud, I'm Black and Proud*» illustrent cette réalité douloureuse. Mais la Soul est également une industrie musicale puissante représentée par des labels comme la Tamla Motown (Détroit) ou Stax (Memphis). Au début des années 70, la Soul véhicule également une forte image de danse, d'amour et de club. L'incontournable Marvin Gaye lance son illustre *What's Going On* et assied l'image du *crooner* héros. Une flopée de barytons *blacks* tâteront alors de la romance sur des rythmes binaires formatés *dance floor*. On peut ainsi citer Stevie Wonder, Otis Redding, Isaac Hayes, Luther Vandross, Michael Jackson et le pacha des pachas : Barry White.

Le R&B contemporain

Musique électronique oblige, les technologies musicales bouleversent la Soul protéiforme (Ndlr : ???). Issu des quartiers noirs new-yorkais, Teddy Riley invente un son nouveau appelé New Jack Swing. Cette nouvelle forme, plus orientée vers la rue que vers les clubs, mixe le R'n B et le Rap. Cette déferlante américaine prend pour figures de proue des artistes comme Guy, Keith Sweat ou Bobby Brown. Mais la machine à faire des dollars n'apparaît que dans les années 90 sous le nom de Sean « Puffy » Combs. Aux mains de son label Bad Boys Records, les artistes qu'il signe sont alors Craig Mack, Total, Biggie... Signalons aussi la reprise de Police : *Every Breath you Take*, qui se vendra à plusieurs millions d'exemplaires. Vous l'aurez compris, le R&B est un courant commercial de la musique *black* de cette fin de siècle, avec néanmoins pour artistes majeurs des personnalités comme Babyface, Bobby Brown, Omar, En Vogue...

La Brit Soul

Mais de passage en Angleterre, la Soul américaine se fait une fois de plus triturer les accords et reforger son attitude sous le nom de Brit Soul. Fin des années 80, la vague Acid

DISCOGRAPHIE SÉLECTIVE

Mary J. Blige, *Share my World*
Diana King, *Think Like a Girl*.
Babyface, *MTV Unplugged NYC*
Montell Jordan, *Let's Ridez*
Maxwell, *Urban Hang Suite*
Queen Pen, *My Melody*
Bobby Brown, *Forever*
Erykah Badu, *Live*.
Tribal Jam, *Démarre le show*.

Jazz (Galliano, Jamiroquai, Brand New Heavies) et les formations de Jazz Funk (Carmel, Working Week) annoncent l'ère de la Soul et de la syncope. Si le rouquin de service, Simply Red, en sert une version édulcorée, Omar propose une nouvelle vision de la Soul mêlant tous les éléments de la musique noire américaine (Blues, Soul, Jazz, Funk et Hip Hop). Il sera vite rejoint par une flopée de musiciens comme Maxwell, D'Angelo, ou la sublissime Erykah Badu. Du côté «*froggy*», les formations de R&B se comptent sur les doigts de la main. Citons les sœurs Native, les danseurs chanteurs de Tribal Jam et les nouveaux venus comme Sweetness ou Soul Attitude. ■

Erykah Badu.

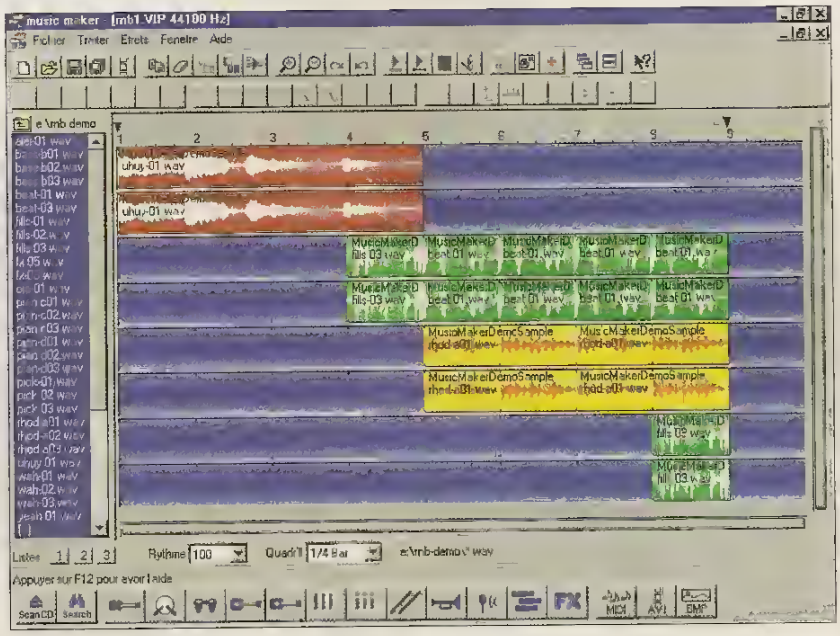
Le son R&B

Afin de propulser le *beat*, il convient soit d'être né noir ou d'avoir une sérieuse prédestination pour le rythme (Ndlr : Un peu comme notre Roland à nous). Car bien que facile d'approche, le son R&B doit pouvoir faire « groover » afin de s'éclater sur de savants pas frénétiques, sans jamais pour autant prendre la tête (quand on sirote nonchalamment près du bar en compagnie de ..). Originaire du Blues et de la Soul, le R&B doit aujourd'hui tout son patrimoine au Rap. Il faut donc se la jouer *break beats*, et s'offrir de bonnes syncopes agrémentées de basses bien sourdes. Autre détail, n'oubliez pas la chanteuse suave et aguicheuse. Virtuel oblige ! ! !

Variation 1, l'entrée en matière

Dans ce premier arrangement de huit mesures, il convient tout d'abord de démarrer *roots*. Ainsi pour débuter, nous n'avons pas hésité à coller aux limites de la sensualité. Sur quatre mesures, un échantillon vocal distille tout d'abord la couleur. Pour monter en puissance, au début de la quatrième mesure, un *break* (ou *fill* dans le langage des percussions) annonce la couleur. Un *mid tempo* (*tempo* moyen, ni trop lent ni trop rapide, enfin moyen quoi...) s'enchaîne ensuite sur les quatre dernières mesures. Elles seront alors constituées d'une rythmique de batterie accompagnée d'un piano électrique Rhodes, égrenant une progression harmonique sans accroches.

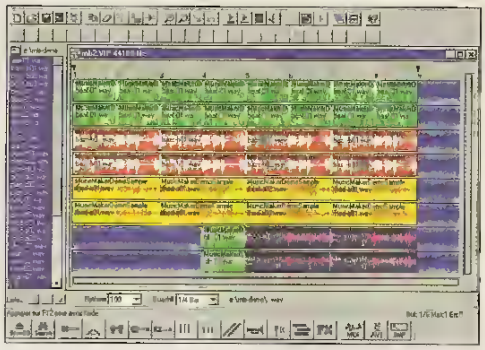
Arrangement RNB1.VIP sur le CD-ROM n°1.



Variation 2, le répertoire R&B

On ne change rien à une équipe qui gagne, *because* pépettes ! Il convient désormais d'asseoir le *beat*. Tout en finesse, les éléments contenus dans l'introduction de ce deuxième *pattern* de huit mesures inaugurent les quatre premières d'entre elles. À savoir sur une base de batterie et de piano Rhodes, il suffit de placer une basse suave qui arrive alors en complément rythmique et harmonique. Dans la deuxième moitié de cycles, une guitare bien *funky* invite à la danse et au titillement du mollet sous le bureau. Vous l'aurez compris, ce deuxième passage est conçu pour inviter les traînards à lâcher le bar, pour venir vers la piste de danse. Et...

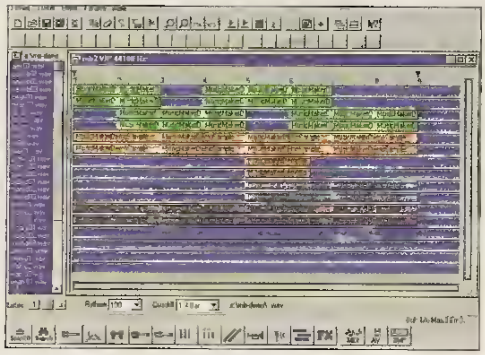
Arrangement RNB2.VIP sur le CD-ROM n°1.



Variation 3, action, on tourne !

La chaleur bat son plein, et au coude à coude, l'ampleur du déhanchement de bas en haut se mesure à la progression de votre *mix*. Cette séquence, constituée elle aussi de huit mesures, demande un nombre de pistes plus important. Logique oblige, le système de progressions musicales est gourmand en pistes, car il convient de rajouter les échantillons les uns après les autres. Et ici, six pistes jouent en même temps. Pour reproduire le côté *funky* de l'arrangement précédent, nous avons gardé la rythmique de guitare Wah Wah (pédale qui module le son), la basse et la batterie. Mais attention, pour introduire le *pattern* prochain, nous avons utilisé deux échantillons de batterie distincts qui se répondent toutes les deux mesures. Pour amorcer l'apothéose sur le dernier volet, une boucle de piano mélodique est annoncée par un *sample* vocal très Soul !

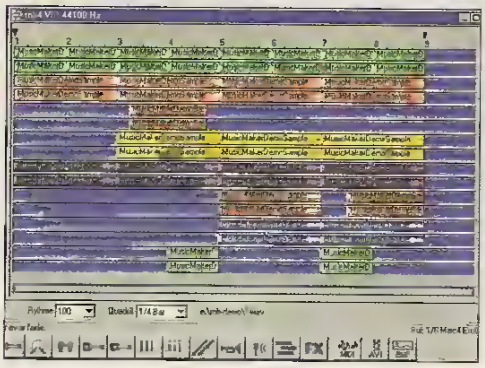
Arrangement RNB3.VIP sur le CD-ROM n°1.



Variation 4

L'ultime clonage s'achève ici avec ce dernier *pattern* R&B. Pour finir, nous arrivons à l'utilisation de 16 pistes effectives en fichiers audio-stéréo. Donc huit instruments au total. Fidèles au poste, la basse, la guitare Wah Wah et la deuxième variation de batterie lancent la séquence. Puis un deuxième *riff* de guitare arrive en complément rythmique du premier. En mesure quatre, effets spéciaux (*samples* de cymbales renversées) et *samples* de voix (vocalises Soul bien syncopées) viennent ponctuer le discours sonore. Sur les quatre dernières mesures de cette cavalcade audio, on assiste enfin à la rythmique la plus torride de ces 32 enchaînements R&B. À la frontière entre Soul, Funk et Rap, le Magix R&B balance !

Arrangement RNB4.VIP sur le CD-ROM n°1.



CLASSEMENT DES SONS PRÉSENTS SUR LA DÉMO

Sons	basse	batterie	riffs mélodiques	effets	vocaux
AIEI-01					X
BASS-B01	X				
BASS-B02	X				
BASS-B03	X				
BEAT-01		X			
BEAT-03		X			
FILLS-01		X			
FILLS-02		X			
FILLS-03		X			
FX-05				X	
FX-08				X	
OIA-01					X
PIAN-C01			X		
PIAN-C02			X		
PIAN-C03			X		
PIAN-D01			X		
PIAN-D02			X		
PIAN-D03			X		
PICK-01			X		
PICK-02			X		
PICK-03			X		
RHOD-A01			X		
RHOD-A02			X		
RHOD-A03			X		
UHUY-01					X
WAH-01			X		
WAH-02			X		
WAH-03			X		
YEAH-01					X

MATERIELS INFORMATIQUES

Kaïwin®

VOUS EMMENE LOIN... TRES LOIN

LE PC PROFESSIONNEL QU'IL VOUS FAUT !

Moniteur 17"

Processeur Intel® Pentium® II 350 ou 400 MHz

64 Mo SDRAM

Lecteur DVD-ROM

Disque dur Ultra DMA 6,4 Go

Carte graphique 3D ATI Xpert@Work 4 Mo AGP

Lecteur LS 120 3"½

Enceintes Kaïwin SP 750 160 Watts

MANAGER AGP/DVD

- Processeur Intel® Pentium® II 350 MHz ou 400 MHz
- Carte Mère Kaïwin/Gigabyte 8X AGP
- 64 Mo SDRAM
- Disque dur 6,4 Go Ultra DMA
- Lecteur de DVD-ROM
- Lecteur LS 120 3"½ + 1 cartouche
- Carte graphique ATI Xpert@Work 4 Mo AGP
- Carte sonore Sound Blaster AWE 64 Edition Spéciale
- Haut-Parleurs Kaïwin SP 750 160 Watts
- Boîtier moyenne tour ATX - 230 Watts
- Clavier Kaïwin Phœnix 105 touches PS
- Souris Microsoft Intellimouse PS
- Moniteur 17", Pitch 0,28 mm
- Windows 95, Works 95
- Norme CE

Option "Coupe du Monde 98" Transformer votre PC en TV avec ATI All-in-Wonder Pro + 790 F TTC

Mise à jour Windows 98 Offerte

Help line gratuite 1 an

Maintenance sur site 1 an

intel inside pentium® II PROCESSOR

MANAGER AGP/DVD 350 MHz
18 590 F TTC

MANAGER AGP/DVD 400 MHz
19 990 F TTC

Trouvez les produits Kaïwin chez nos revendeurs

				LORIENT	02/97/84/05/00	75	MSI GUY MOQUET		
				METZ	03/87/20/43/00	77	TIMEL		
					02/47/75/21/61	80	EFB		
				LE	03/82/54/12/12	84	CONNEXION BOLLENE		
				DUNE	03/86/28/04/03	85	CONNEXION FONTENAY		
					03/28/54/[illegible]/10	86	CONNEXION SAINT		
					03/27/53/41/53	87	CONNEXION LIMOG		
					03/87/41/08/57	87	ON LINE COM		
					03/20/94/67/15	88	CONNEXION		
					03/44/84/76/1[illegible]	89	MEDIA		
					04/14/12/13/1[illegible]	90	CONNE		
					04/93/54/0[illegible]	92	CONNE		
					04/[illegible]0/10	94			
					[illegible]/40	94			
					[illegible]	[illegible]			
					[illegible]	[illegible]			
					[illegible]	[illegible]

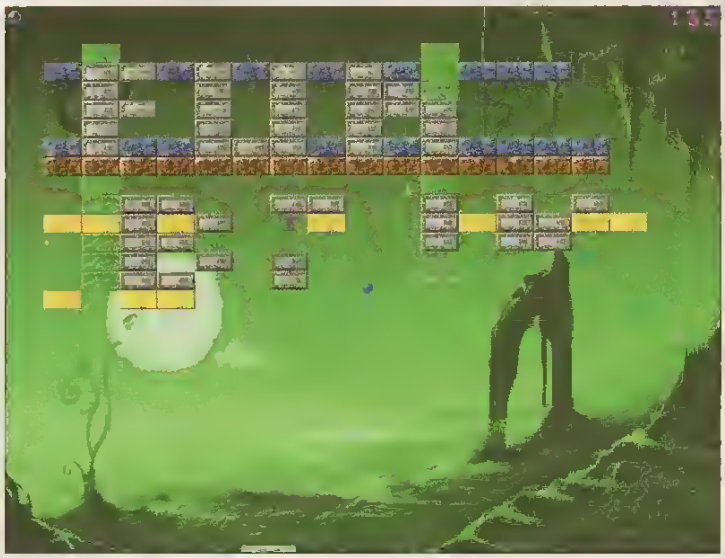
Sur le CD-ROM

Vous trouverez la démo de *The Games Factory* sur le CD-ROM n°1, dans «\CREATION\TGF\» et les elements pour le casse-briques dans le sous-repertoire «\FUNBRIK\»

Le légendaire casse-briques

Quelle joie de se retrouver amis Clickers, Players et autres Factoristes, après quelques mois de repos bien mérité, pendant lesquels j'ai pu mettre au point dans le plus grand secret, le jeu révolutionnaire de l'année.

Par David Gaussinel



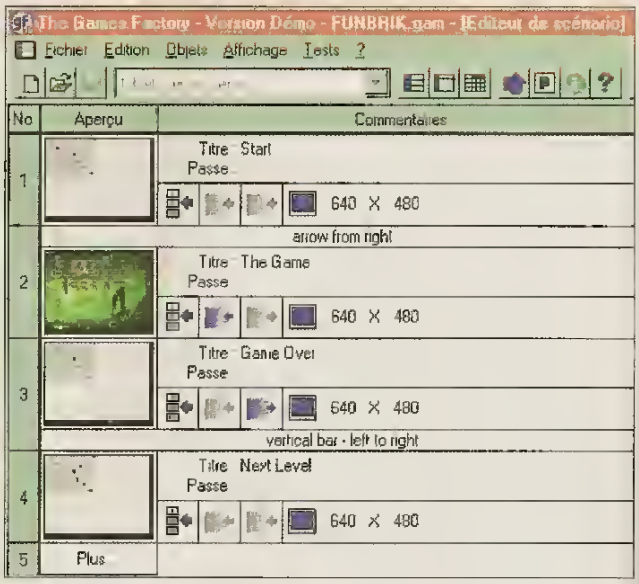
Le jeu en pleine action.

PLUS fort que Windows 98 (Ndlr : pas dur), plus attendu que *Alone in the Dark* (Ndlr : pas dur non plus, il est sorti il y a 4 ans!), dont je salue au passage l'équipe, je vous invite donc à découvrir un jeu fabuleusement époustouflant et mirobolant, j'ai nommé *FunBrik*, un jeu de casse-briques. Sans doute certains haussent-ils un sourcil ou esquissent-ils un sourire amusé, mais de grâce laissez-moi vous initier au plaisir de ce genre trop méconnu. Des briques, une bille et une raquette qu'on appelle « bat », il n'en fallait pas plus à Arkanoid pour donner envie à des milliers de petits n'enfants de devenir des maçons. Reprenant des principes déjà établis, *FunBrik* sera donc composé de briques, d'une balle, d'une raquette et de bonus en tout genre. ■

1. Les éléments du jeu

Il n'est jamais trop tard pour le rappeler, un casse-briques, c'est avant tout des briques, d'où le choix important de celles-ci. Ici l'astuce consiste à redimensionner celles qui nous sont proposées pour pouvoir avoir un jeu plus intéressant et même plus fluide car moins gourmand en mémoire. Quant à la balle, elle est directement issue du jeu de *Zeb* et nous la récupérons purement et simplement. En jouant toujours à redimensionner les objets, c'est sans peine qu'on obtient trois raquettes de natures différentes. Mais le point fort du jeu doit rester les bonus. C'est eux qui mettent tout le sel dans un jeu comme celui-ci. On ajoutera même un malus parmi eux, un petit objet qui fait rétrécir la raquette. Les autres *double ball* et vie supplémentaire sont eux aussi classiques.

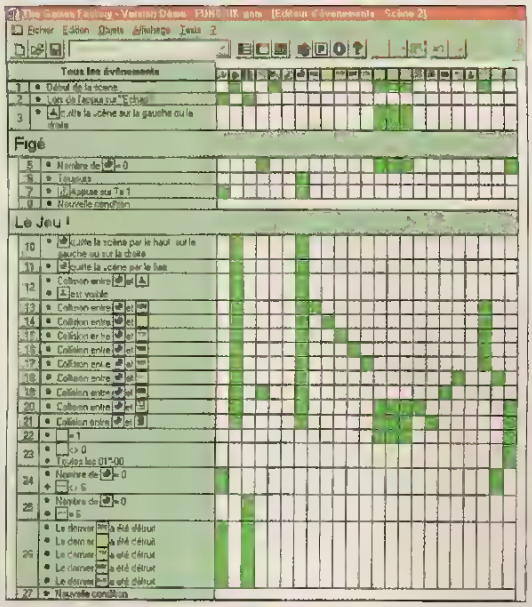
Un jeu énorme avec quatre scènes.



L'astuce, c'est de redimensionner les éléments en les divisant par deux.

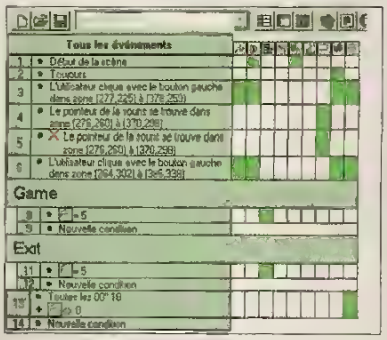
2. La programmation du jeu

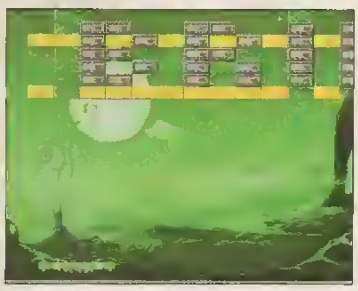
Rien de très subtil ici. Nous réutiliserons des choses que nous avons vues, comme par exemple le compteur qui décrémente deux secondes à partir du moment où un bonus ou malus raquette a été saisi. Au bout de ce décompte, c'est-à-dire une fois qu'il est arrivé à zéro, la raquette reprend sa taille normale. Pour cet effet de raquette qui s'allonge ou rétrécit nous avons opté pour un petit truc très pratique. Trois objets raquettes sont superposés, avec le même style de mouvement et les mêmes paramètres. Quand vous déplacez une raquette, c'est en fait les trois que vous déplacez. Mais seule l'une d'entre elles est visible en permanence. Les tests de collision entre deux objets sont des plus classiques... Cependant vous remarquerez la division du jeu en deux procédures, l'une qui correspond à la phase de jeu active (c'est-à-dire quand une balle est en l'air) et l'autre qui correspond à la phase d'attente (c'est-à-dire qu'on attend un geste du joueur pour commencer le jeu). Les deux procédures se débloquent l'une l'autre, la première étant active dès le démarrage du niveau. Attention aussi au compteur du score, au lieu de le décrémenter, nous l'incrémentons, subtilité due à la disposition du compteur.



La programmation est relativement simple.

La programmation du menu avec la croix marquant une négation.





La scène principale, où l'on distingue bien les trois raquettes empilées.

3. L'habillage

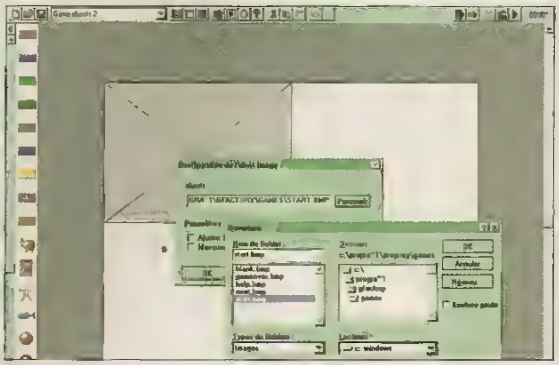
Pour embellir le tout et rajouter un peu d'esbroufe, au niveau principal du jeu, on a pris soin de rajouter trois autres scènes, un sommaire (qui fait également office d'aide), et un niveau « Game Over », ainsi qu'un pseudo « Niveau suivant ». Étant donné les limites de la démo, c'est l'objet « Image » qui sert ici à afficher les fonds d'écrans de ces niveaux. Des petites musiques d'ambiance rythment chacune de ces scènes. Enfin, des bruitages ont été prévus à chaque collision de la balle dans le jeu principal. Au final, on obtient un jeu qui rend vraiment bien !

L'écran de Game Over.

L'écran du niveau suivant.

L'écran d'aide.

L'écran de sommaire.



L'objet « Image » nous permet de jolies présentations.

Pour répartir les briques, la grille est indispensable.

4. Conclusion

Un seul niveau c'est bien triste, et que dire de ces quatre malheureux bonus... Rajouter des niveaux ne devrait pas être bien difficile – quoique –, et si vous prenez deux minutes pour imaginer de nouveaux bonus à cacher derrière les briques, le jeu n'en sera que plus prenant. Mais vous pourriez aussi laisser libre cours à votre imagination, et mettre la raquette au centre, et les briques autour, par exemple. À vous d'inventer la suite qui va avec...

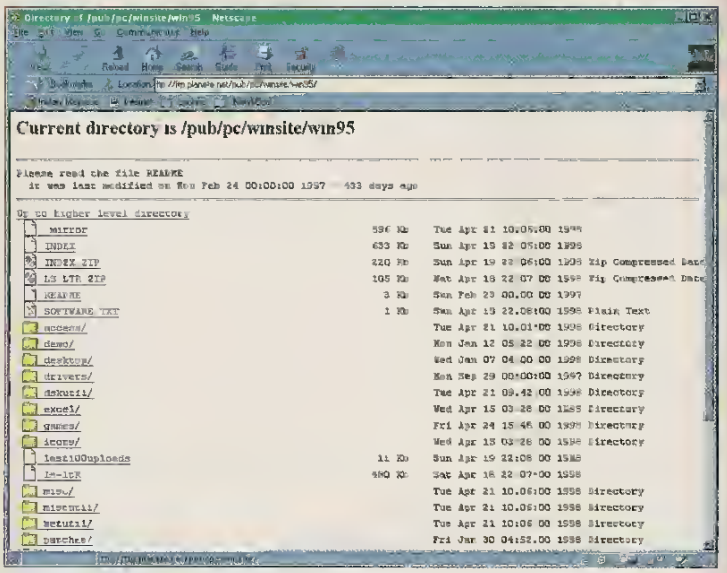
Télécharger des fichiers sur le Net

Les navigateurs Internet permettent de télécharger très facilement de nombreux fichiers disponibles sur le réseau. Pourtant, quand on souhaite accéder à de grosses bases logicielles, le mieux est encore d'utiliser un serveur FTP...

Par Julien Villeret

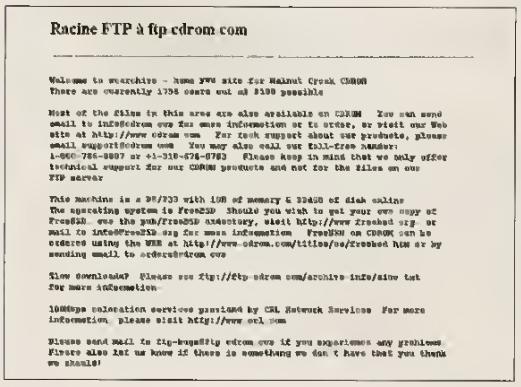
POUR la plupart d'entre nous, télécharger des fichiers sur le Net revient à se connecter sur une page Web spécialisée avec *Netscape Navigator* ou *Internet Explorer* : il suffit alors de cliquer sur le nom du *soft* ou sur un lien prévu à cet effet pour démarrer le rapatriement. Certes, cette méthode a le mérite d'être simple, mais elle n'est pas très avancée : télécharger plusieurs fichiers d'un coup ou même un répertoire entier n'est pas possible en une seule opération.

En fait, avant l'ère bénie du Web, les utilisateurs d'Internet avaient déjà leur méthode de transfert de fichiers. Elle repose sur des serveurs baptisés FTP pour *File Transfert Protocol*. Ces serveurs sont capables de présenter au consultant des répertoires d'un disque dur sous forme de ligne de commande. Il ne suffit plus alors que de taper quelques commandes spéciales pour charger des fichiers. Pour reconnaître un serveur FTP, il suffit en général de regarder son nom. Le plus souvent, ce dernier commence par « ftp » au lieu de « www » pour le Web : www.planete.net se rapporte au serveur Web de planete.net alors que ftp.planete.net vous dirige vers la base de fichiers.



ftp.planete.net **vu par Netscape Navigator.**

Un site FTP affiche souvent un petit texte d'introduction à la connexion.



Le FTP est le grand frère du Web

De nos jours, le FTP et ses serveurs existent toujours. Simplement, les méthodes d'accès se sont considérablement simplifiées. Au lieu d'avoir fort à faire avec de nombreuses commandes relativement absconses pour le profane, l'avènement des interfaces graphiques à permis de développer des logiciels clients FTP très simples d'utilisation.

Les premiers représentants sont les navigateurs Web. Et oui ! *Netscape* ou *Internet Explorer* par exemple sont tout à fait capables de se connecter à des sites FTP. En fait, il est même probable qu'au cours d'un *surf*, vous ayez été projeté sur un serveur de ce type. Pourquoi ? Tout simplement parce que le protocole FTP est beaucoup plus sûr que celui du Web pour télécharger des fichiers, vu qu'il a été conçu exactement pour cela. Ainsi, quand on tape une adresse de type ftp://ftp.cdrom.com dans le champ adresse d'un *browser* Web, ce dernier ira automatiquement se connecter sur le site en question.

Les fichiers sont alors présentés sous une forme arborescente : il suffit de cliquer sur un répertoire pour y entrer, ou de cliquer sur un fichier pour le télécharger. En fait, ce système permet de se déplacer dans un serveur FTP comme sur un site Web... C'est donc un bon travail d'approche pour les débutants.

Lancez-vous dans l'exploration

Commencez par lancer votre connexion à Internet, puis démar-

Vers un répertoire de niveau supérieur

```
04/22/97 12:00          1,944 00index.txt
03/18/98 10:21             16 3dfxmania
01/02/98 08:15             15 3drealms
12/28/98 04:58             11 4.4BSD-Lite
```

Un lien est toujours offert pour remonter dans l'arborescence des répertoires.

rez votre navigateur Internet. Dans le champ « Adresse », tapez « ftp://ftp.cdrom.com ». Ce site, l'une des plus grosses bases de données de fichiers sur le réseau, est aussi celui qui dispose des accès les plus véloces. Une fois l'adresse validée, vous devriez voir apparaître un texte de plusieurs paragraphes, sous forme de message d'accueil en anglais. C'est la première spécificité des sites FTP : ils vous accueillent tous avec un message de ce type, vous indiquant le plus souvent où vous vous trouvez, ainsi que différentes informations sur l'éditeur du site, son contenu, etc.

En descendant un petit peu l'ascenseur, vous devriez remarquer qu'un ensemble de répertoires et de fichiers s'y trouvent. Ces derniers, soulignés comme des liens,peuvent être ouverts. Pour l'instant, ce qui nous intéresse, c'est uniquement le répertoire baptisé « pub ». En effet, quand on se connecte à un serveur FTP, on accède physiquement au disque dur distant. Simplement, tout un jeu de droits d'accès interdit d'aller fouiller dans les zones sensibles. Et, le plus souvent, le seul répertoire accessible est appelé « pub » pour « *public* ». C'est donc dans ce répertoire que vous trouverez les fichiers accessibles aux simples connectés que nous sommes.

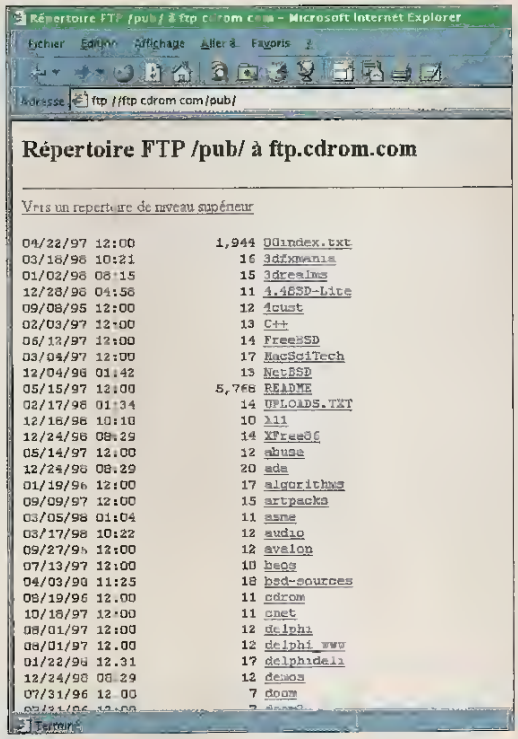
Toujours dans ce répertoire-racine, vous trouverez le plus souvent des fichiers baptisés « ls-lR » ou encore « ls-lR.gz ». Ces derniers sont en fait le résultat d'une commande Unix qui permet de lister l'ensemble des fichiers d'un disque dur : les utilisateurs du DOS reconnaîtront une version surpuissante de « DIR *.* /S ». Cette liste de fichiers est offerte en format texte pur (ls-lR) ou encore en format compressé par l'utilitaire *GZip* (ls-lR.gz). On remarque donc que le catalogue de ftp.cdrom.com pèse tout de même environ 28 Mo : attention, ce n'est pas le poids total des fichiers, mais uniquement le poids du fichier-texte comprenant le nom de tous les fichiers présents sur le disque dur du serveur !

Cliquez, téléchargez, c'est prêt

Ces présentations faites, cliquez sur « pub » pour entrer dans le répertoire publique. Vous y trouverez encore une fois une liste de répertoires vers lesquels il est possible d'aller. La navigation est donc des plus simples : le clic sur un répertoire vous fait entrer dedans, le clic sur un fichier vous permet de le télécharger, et un clic sur le bouton retour ou la première phrase de la page vous fait redescendre au répertoire précédent.

Cette simplicité permet à tout un chacun de profiter de ces serveurs. Mais en fait, pour les exploiter réellement, il est beaucoup plus intéressant de disposer d'un véritable client FTP tel celui que nous vous offrons tous les mois sur notre CD-ROM dans le Best of des outils Internet (*Cute FTP*). Grâce à un tel *soft*, il est avant tout possible d'accéder à tous les sites FTP. En effet, certains serveurs refusent pour diverses raisons, souvent liées à l'authentification, les utilisateurs de *Netscape* ou d'*Explorer*. Car ces derniers, pour nous simplifier la vie, répondent tout seuls aux demandes du serveur lors de la connexion : le serveur va réclamer un nom d'utilisateur (le plus souvent, « Anonymous » suffit) ainsi qu'une adresse *e-mail* pour ouvrir l'accès. Mais quand les paramètres par défaut ne suffisent pas, le client Web est bien embêté alors que le client FTP spécifique se joue de ces petits problèmes grâce à des possibilités de paramétrage bien plus souples.

Nous verrons donc le mois prochain comment exploiter au mieux ce logiciel très complet, mais en attendant, profitez-en pour vous promener sur des serveurs FTP. Vous n'imaginez pas les bijoux que l'on peut découvrir sur des sites comme ftp.cdrom.com par exemple... ■



ftp.cdrom.com **exploré par Explorer.**

```
11/19/98 12:27            696 README
02/17/98 01:33          2,976 UPLOADS.TXT
02/25/98 06:11     Répertoire archive-info
01/14/98 03:17     Répertoire bin
10/20/95 12:00             21 catalog
05/15/95 12:00             21 catalog.fre
07/28/95 12:00             21 catalog.ger
05/15/95 12:00             21 catalog.ita
06/14/95 12:00             21 catalog.spa
12/06/96 12:00             26 config
04/27/95 12:00     Répertoire dev
04/28/98 05:10     Répertoire etc
05/03/98 12:49     60,136,527 ls-lR
05/03/98 12:51      8,877,871 ls-lR.gz
04/30/98 12:14     Répertoire pub
09/29/97 12:00     Répertoire public
05/01/98 07:36     Répertoire usr
```

Un exemple de liste de fichiers à la racine d'un site : un peu confus, non ?

CD FUN

Et deux produits, deux ! À ma gauche *Battle Isle 2*, un jeu certes ancien, mais qui reste une référence incontournable des jeux de stratégie. À ma droite *Morphys Studio* un logiciel de... *morphing* tout en français, c'est plus sympa. Et n'oubliez pas le reste : les démos, les outils, les *patches*, les *drivers*, les antivirus et j'en passe. Comment ça, ils sont pas riches nos CD-ROM ?

L'interface CD FUN

Lorsque sous Windows, vous insérez le CD-ROM dans le lecteur, une fenêtre va s'ouvrir. Double-cliquez sur « PCFUN.EXE », et l'interface se lance. Attention, pour la plupart des démos, *DirectX 5* doit être installé. Si ce n'est pas le cas, vous le trouverez dans le répertoire du même nom. Au sommaire, pour rentrer dans une rubrique, cliquez sur l'onglet correspondant. Pour installer ou lancer un programme, cliquez sur son nom.

Les démos de Jeux

JAZZ JACKRABBIT 2
Le lapin le plus survolté est de retour. Choisissez vos commandes et la résolution dans les options du jeu, et essayez le premier niveau Solo, ainsi que la course en Multijoueur, sur plusieurs PC ou en écran partagé. Votre carotte va frétiller au rythme des pitreries bondissantes de *Jazz Jackrabbit* !

Z.A.R.
Un *quake-like* qui ne risque pas d'affoler les autres jeux du genre, mais bon : on va pas être difficile, hein ? Jetez-y un œil, ne serait-ce que par curiosité, et pour vous dire que, quand même, ils sont forts chez ID Software et Epic Megagames...

TOTAL SOCCER
Un jeu de foot en vue du dessus, avec des joueurs 3D, graphiquement sans grande prétention, mais drôle, rapide et jouable, qui n'est pas sans rappeler le légendaire *Kick Off*. Jouez donc seul ou à deux à cette démo, et pensez à bien choisir votre affichage au démarrage : trois résolutions (dont une 3Dfx) sont disponibles.

MONSTER TRUCK MADNESS 2
Roll over Beethoven ! Devenez une baleine à roues, et participez à une course endiablée où la seule règle est de passer les *checkpoints* dans l'ordre et dans le bon sens. En dehors de cela, allez où vous voulez, et où vous pouvez. Dans le menu des options, vous trouverez non seulement les commandes utiles, mais aussi tous les paramétrages visuels, du VGA à l'accélération 3D qui vous en met plein les mirettes.

Outwars

METAL KNIGHTS 98
Un jeu de stratégie militaire futuriste de grande envergure, en tour à tour, jouable sur Internet. Pour bien comprendre les subtilités du jeu, n'hésitez surtout pas à bien suivre les tutoriaux proposés en première mission.

OUTWARS
Grâce à ses nombreuses options visuelles, ce jeu d'action 3D de chez Microsoft est jouable sur des configurations variées. Allez dans les options pour changer les graphismes et les commandes utiles, et jouez les deux missions solitaires proposées dans cette démo.

ASTROROCK 2000
Pas grand-chose à dire, sinon l'originalité du jeu : un genre *Asteroids*...

Grand jeu de science-fiction avec KOBBY

Indice N°77 : Un film français...

ZER ZONE

POUR JOUER :
08 36 68 56 56 ou
3615 PLAYTEL
(2,23 F TTC/MN)

KOBBY

AVEC

PC FUN & KOBBY

GAGNE 10 VOYAGES AUTOUR DU MONDE

PARIS.LONDRES.HONG KONG.SYDNEY.ILES FIDJI.LOS ANGELES.NEW YORK.LONDRES.PARIS

ET 10 SCOOTERS*

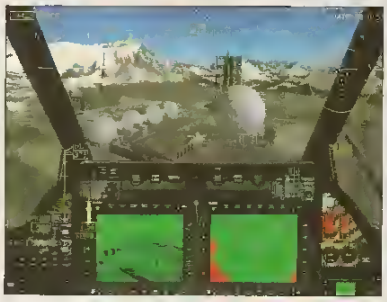
POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ LE 08 36 60 70 00 (0,74F TTC/12 SECONDES) OU 3615 KOBBY (0,12F PUIS 0,85F TTC/MN)
*LA RÈGLE DU JEU VOUS SERA REMISE SUR SIMPLE DEMANDE.

ILLUST. © BOGDKOVITCH ET KANAKABYAN

Hot-line CD
01 49 88 67 98

Un comanche en or !

LES fans vont se délecter Voici la démo de *Comanche 3 Gold*, à sortir en septembre Cette version Gold offre plus de quarante nouvelles missions, dont une attaque de train en marche et surtout NovaLogic a fait péter la nouvelle mouture de son moteur *Voxel Space 2*. Si vous regardez la démo, vous admettrez que les paysages offrent un niveau de détail exceptionnel. D'après NovaLogic, un 486/DX4 suffit à faire tourner le monstre, mais ça aussi vous pouvez le vérifier sur votre propre machine. C'est bien les démos... Le modèle de vol a également été revu afin d'intégrer les caractéristiques réelles de l'appareil que les premiers essais en vol de l'armée de l'air américaine ont révélées. En effet, les militaires viennent seulement de toucher les premiers appareils ! De nouvelles missions multijoueur ont également été intégrées, en *Deathmode* ou Coopératif, permettant jusqu'à sept participants. Vivement la version complète.
Options : touche Echap (ou Esc).
Train : G.
Vues : touches de fonction.



JUGGERNAUT CORPS
C'est marrant, mais le petit texte d'*Astrorock 2000* irait super bien, ici aussi...

X-COM INTERCEPTOR
Cette démo un peu courte ne vous permettra pas de voir toutes les subtilités économiques du jeu, mais vous donnera un avant-goût des combats spatiaux du quatrième volet de cette immanquable série. Après la tactique pure, *X-Com* passe à l'action spatiale à la *Wing Commander*.

X-Com Interceptor

DINK SMALLWOOD
Un jeu de rôle bien sympathique, très « Zeldaien ». rassurez-vous, si au début du jeu, vous nourrissez des cochons, l'aventure devient rapidement plus épique.

TOMB RAIDER 2: VENISE ET CHINE
Deux démos différentes des dernières aventures de Lara Croft. Choisissez votre résolution au lancement du jeu. Les flèches sont là pour les déplacements, la touche « Alt » vous fait sauter, « Shift » pour marcher, « Espace » pour dégainer, « Ctrl » pour tirer, actionner ou vous accrocher et « Esc » pour accéder à l'inventaire. « Suppr » et « Page Down » vous feront faire un pas de côté, alors que « Fin » vous fera faire un roulé-boulé de 180°. Beau programme...

ADDICTION PINBALL
Un joli *flipper* avec des vers de terre de *Worms* dedans. Lancez la balle avec « Entrée », utilisez les deux touches « Shift » pour bouger les *flips* (et donc renvoyer la balle), et « Espace » pour secouer le *flipper*. Classique, quoi.

HEXPLORE
Allez, hop ! À la souris, vous pourrez utiliser les clics gauches pour vous déplacer et attaquer, alors que les clics droits, bouton appuyé, vous permettront de faire pivoter la vue. Lorsque vous dirigez plusieurs personnages, celui qui apparaît en médaillon en bas de l'écran est le *leader*, celui qui ramasse les objets et l'expérience. Si vous voulez en changer, double-cliquez sur le visage de l'aventurier à promouvoir sur son portrait, en haut de l'écran Un simple clic vous permettra de diriger un seul personnage.

TAROT PRO 98
Tapez le carton avec ce jeu de tarot, dont les règles sont expliquées clairement dans l'aide, pour les amateurs qui ne seraient pas des habitués des atouts... Même les pros devrait être impressionnés par le niveau de l'ordinateur.

Hexplore

Publi-reportage

France Explorer

France Explorer est le premier système donnant accès, librement et sans abonnement, à tout l'Internet (navigation sur le Web et courrier électronique), tous les services Minitel et plus de 50 services multimédia à valeur ajoutée. Avec plus de 200 000 utilisateurs à fin décembre 97, France Explorer est devenu en moins d'un an le premier service en ligne français.
Diffusé gratuitement, le logiciel de connexion France Explorer s'installe très facilement sur PC ou Macintosh et permet de découvrir Internet en toute simplicité. La connexion utilise le réseau Kiosque Micro de France Télécom qui facture directement la consultation des services. Le tarif d'accès à l'Internet est compris entre 0,37 F/mn et 1,29 F/mn TTC suivant la période de la journée.
La nouvelle version de France Explorer, lancée en décembre 97, est la version 3 Elle permet d'utiliser les navigateurs Internet du marché (*Netscape*, *Microsoft*) et tous les logiciels en mode IP (lecteurs de *news*, jeux en réseau, *plug-in* audio et vidéo...). Avec France Explorer version 3, vous pouvez désormais créer et publier vos propres pages personnelles sur le Web, regarder la télévision et écouter la radio en direct par Internet, et même jouer en réseau avec des adversaires du monde entier !
France Explorer – Nous aurons toujours une révolution d'avance.
Pour toutes infos, appelez le 04 72 83 10 10.

Plus de 100 circuits pour Monster Truck Madness

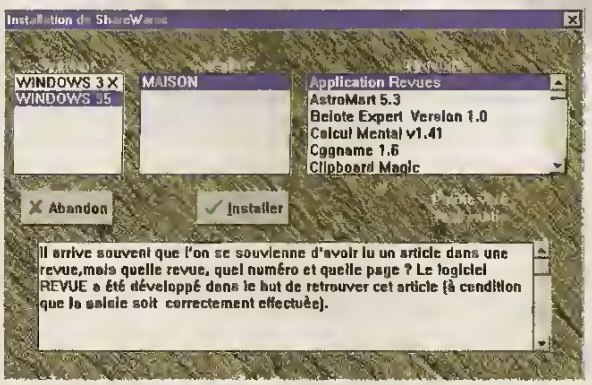
Vous trouverez le tout dans le répertoire « MTM ». Avant tout, sachez plusieurs choses. *Primo*, nous avons mis le *patch* d'amélioration du jeu, dont vous pouvez user et abuser. *Secundo*, tous les circuits en question sont aussi compatibles avec *Monster Truck Madness 2*. Un fichier texte dans le répertoire de ce dernier jeu vous explique comment les utiliser. Tous les circuits du CD-ROM sont au format de compression ZIP, par onze et par ordre alphabétique, plus un fichier « Official » regroupant les quatre circuits supplémentaires officiels.

Dans le répertoire « Outils », vous trouverez « Traked11 », la dernière version de l'éditeur de courses de *Monster Truck Madness*, avec lequel vous pourrez créer vos propres tracés. Vous y trouverez également le fichier PODMAN.ZIP, essentiel à l'utilisation des courses supplémentaires. Décompressez ce fichier dans le répertoire du jeu. Décompressez ensuite dans le même répertoire un fichier .ZIP de circuits. Ces derniers sont regroupés par onze au maximum, nombre de circuits supplémentaires utilisables simultanément.

Lancez ensuite PODMAN.EXE, et choisissez les courses à rajouter. Validez, puis lancez *Monster Truck Madness*. Lors du choix des courses, vous verrez apparaître les nouvelles. Et hop, vous pouvez dès lors écraser le champignon !

Les sharewares

PLEIN partout des utilitaires, des jeux et beaucoup d'autres choses encore. Pour lancer l'interface des *sharewares*, double-cliquez sur « SHAREWARE.EXE » à la racine du CD-ROM. L'interface se lance alors et elle propose, dans la fenêtre de gauche, le type d'environnement, en fonction des utilitaires. Au milieu, on trouve le nom du produit. À droite se trouve une information sur la catégorie de l'utilitaire, tandis qu'en dessous, un bref descriptif renseigne sur les possibilités du logiciel.



PC FUN

POUR MOINS DE 27 F LE NUMÉRO

RAISONNEZ MALIN ABONNEZ-VOUS !

Bon ou photocopie à retourner accompagné du reglement à l'ordre de Pressimage :
PC FUN – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) 289 F (etranger & Dom-Tom 418 F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

F039B

❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville :.....
Pays : .....Tél. :.....
Date :.....Signature :

IMPORTANT : les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus.

Les données ci-dessus sont traitées informatiquement. Le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Les sharewares Hard du mois

Par Sylvain Bontoux

Dans cette rubrique, vous trouverez tous les mois une explication détaillée de notre sélection mensuelle de *sharewares/freewares*. Nous vous expliquerons tout sur le fonctionnement et le potentiel de ces programmes incontournables.

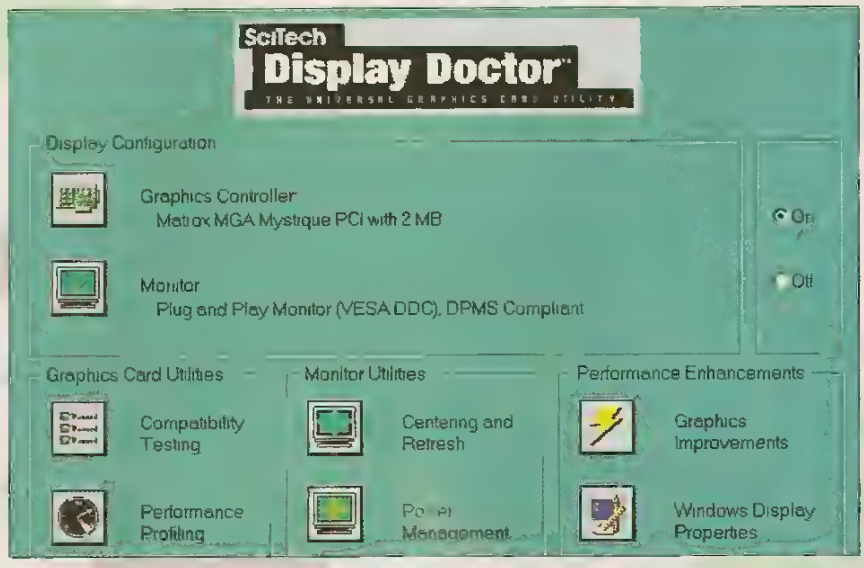
Le chirurgien de l'affichage

Scitech Display Doctor v6.51

VOTRE PC fatigue un peu, les parties de *Duke Nukem* ou de *Shadow Warrior* se traînent, ne désespérez pas, il reste une solution, *Scitech Display Doctor v6.51* est là. Ce logiciel va améliorer votre quotidien en utilisant au mieux les capacités de votre carte vidéo. Son procédé est simple, il crée un *driver* personnalisé en fonction de votre système pour DOS et Windows. Mais attention, il n'accélère pas votre PC, il ne fait qu'optimiser l'affichage.

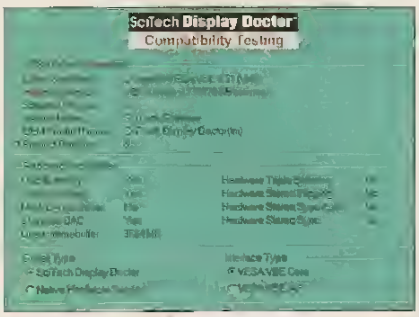
Cependant, ne croyez pas que les *drivers* pour vos périphériques soient des éléments négligeables. Ainsi, avec un excellent matériel, mais des pilotes médiocres, les performances seront bien en dessous de ce qu'elles devraient être. La grande force du logiciel est de reconnaître la quasi-totalité des cartes graphiques et des moniteurs du marché. Il vous suffit pour l'utiliser de déclarer votre moniteur et votre carte graphique à *Scitech Display Doctor*. Ce dernier est un *shareware* totalement fonctionnel durant 21 jours.

Pour la gestion sous DOS, le *soft* passe par l'intermédiaire d'*UNIVBE* qui permet un contrôle en détail et une compatibilité accrue pour les différents modes vidéo. Dans la pratique, cela m'a ouvert les portes du 800 x 600 dans *Shadow Warrior* sans saccades sur un Pentium 133. Sous Windows, le logiciel est l'équivalent d'un *driver* universel d'affichage. Notez aussi sa compatibilité avec *DirectDraw* (car il existe encore des jeux qui ne sont pas en 3D !) et l'appui de fonctions accélératrices sous Windows pour les cartes qui n'en possèdent pas. Après une installation classique et un test d'*UNIVBE* sous DOS, vous voici directement dans l'interface du logiciel. Ce dernier se décompose en trois modules réunis dans la même fenêtre. Le premier, *Display Configuration*, vous propose de déclarer votre matériel. Ici, deux options s'offrent à vous, soit l'autodétection par le logiciel, soit une déclaration manuelle et très précise de votre matériel. Après avoir configuré carte graphique et moniteur, passez au cadre nommé *Graphics Card Utilities* pour définir si vous allez utiliser le *driver Scitech* ou celui natif de Windows 95. Pour conserver la configuration la plus rentable et ne pas vous tromper, le programme vous permet d'effectuer une série de tests en fonction des résolutions et du nombre de couleurs (de 4 à 32 bits).



Une interface sobre mais fonctionnelle.

Pour Windows, ce sont les options du deuxième module, *Monitor Utilities*, qui me semblent les plus intéressantes car elles permettent de définir une fréquence de rafraîchissement distincte pour chaque résolution. Ces fréquences s'échelonnent de 60 à 100 Hz. Mais attention, il faut avant tout vérifier sur la documentation de votre moniteur s'il peut atteindre les plus hautes fréquences, sachant que les paramètres par défaut sont généralement entre 70 et 75 Hz. Le dernier module est en fait à la fois un bilan des améliorations amenées par le nouveau pilote et un raccourci vers les propriétés d'affichage de Windows 95. Une fois les réglages terminés, validez le tout en appuyant sur « OK ». En cas d'erreur, vous pouvez à tout moment modifier vos sélections en cliquant sur l'icône du programme qui se situe dans la barre des tâches. Visuellement, l'optimisation n'est pas directement perceptible et c'est à l'usage, en particulier sur des machines délaissées par le progrès, que vous obtiendrez les meilleurs résultats. ■



Le programme vérifie les améliorations apportées.

- Utilisation : améliore les capacités de la carte vidéo
- Langue : anglaise
- Genre : *shareware*, version complète à 44,95 $.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Scitech Display Doctor v6.51* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\SDD\SDD651.EXE ».

Plus de 350 titres disponibles

sans CB

[illegible] 3617 SOI [illegible]

Myth . L'héritage du Temps . Ultimate Race Encyclopédie Hachette . F-22 Raptor Zero Zone . Lords of Magic . Ubik . Earth 2140 Croc . F/A-18 Korea . Quake 2 . Oddworld L'enigme de la Tombe Royale . Ski Racing Les Visiteurs . Longbow 2 . Flight Unlimited II Blade Runner . Flight Simulator 98 USCF Chess . Tomb Raider 2 . Front de l'Est Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Pilgrim Riven . Wing Commander Prophecy Kitchenette . Titanic, voyage interactif . etc

Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro Lecteur Pioneer X32 IDE Mailer Mystique [illegible] US Robotics Messages Plus 5500 Rainbow Runner Studio [illegible] Disque dur EIDE Quantum 2 Gigas Cables IDE Cartouches Zip 100 Mo Clavier [illegible]

ni chèque !

Simple Original immédiat

SOI

3617

* [illegible]

** [illegible]

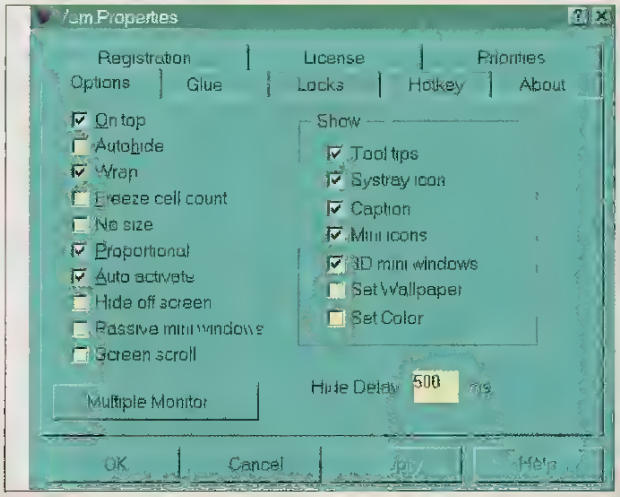
Quatre écrans valent mieux qu'un

Vern 2.0a

VOUS en avez assez de ne pas avoir de place sur le bureau de Windows, et des fenêtres dans tous les sens dont on ne sait plus qui est quoi. Voici donc un programme qui vous évitera d'avoir à faire les frais d'un moniteur plus grand. Bien que le principe du bureau virtuel ne soit pas nouveau, il est malheureusement très mal exploité sous Windows 95. Le principe de *Vern 2.0a* est de faire comme si vous aviez quatre moniteurs empilés les uns sur les autres. Lorsque vous faites tourner plusieurs applications en même temps, cela laisse ainsi la possibilité d'affecter un écran virtuel pour chaque type de travail plutôt que d'avoir tous vos programmes mélangés dans la barre des tâches ou sur le bureau.

- Utilisation : partage l'écran en quatre.
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*, version complète à 20 $.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Vern 2.0a* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\VERN2\VERN.EXE ».

Personnellement, je l'utilise de la façon suivante : j'affecte deux fenêtres spécialement pour le Web, une pour les téléchargements et l'autre pour le navigateur, les deux autres servent à *Word* et à l'*Explorateur*. Le passage des applications d'un écran à l'autre, se fait aisément par l'intermédiaire d'un « glissé-déplacé ». Les commutations entre les fenêtres ne nécessitent qu'un clic.



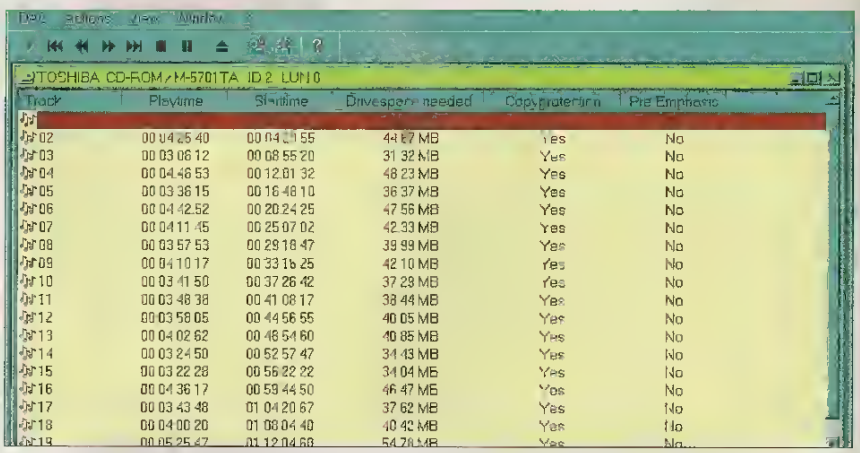
Il faut savoir que ce logiciel utilise très peu de ressources système et donc que son utilisation est complètement transparente (il ne cause quasiment aucun accès disque même sur les configurations les plus modestes). Évidemment, *Vern 2* est entièrement paramétrable et reste accessible en permanence car il est placé à côté de l'horloge.

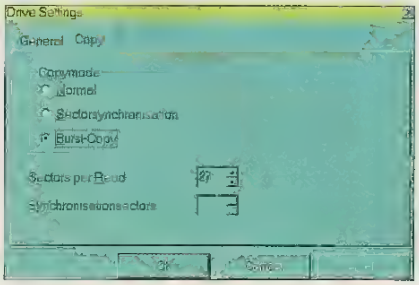
De l'audio au WAV en un éclair

WinDAC32 1.3

POUR la création d'une interface ou d'une présentation multimédia, l'importation de sons au format WAV est un « plus » non négligeable. La plupart du temps, les sons que l'on convoite ne sont jamais au bon format, les moins accessibles étant les pistes audio des CD-ROM. *WinDAC*, logiciel *shareware*, se propose justement de rapatrier les fameuses pistes en les copiant au format WAV sur le disque dur.

La présentation du logiciel est sobre et extrêmement simple. Au démarrage, il se configure automatiquement en fonction de votre lecteur de CD-ROM, qu'il soit SCSI ou IDE. La vitesse de copie du CD-ROM au disque dur est réglable et vous propose la copie synchronisée de secteur à secteur ou la copie rapide. La qualité du son WAV peut se régler suivant les options classiques : stéréo, mono, 8 ou 16 bits et de 11 à 44 kHz. Le logiciel permet la création de *scripts*, ce qui permet d'enchaîner à la création du fichier .WAV un autre encodeur pour retransformer ce fichier en un autre format (MP3 par exemple).





À l'insertion d'un CD-ROM, le logiciel reconnaît directement les pistes audio et vous laisse écouter les morceaux comme un lecteur de CD-ROM classique. Muni d'un compteur précis, vous pouvez sélectionner facilement les passages dont vous avez besoin sachant que le programme vous indique la taille en mégaoctets des fichiers. Il ne reste plus qu'à lancer la copie du morceau choisi en exécutant la fonction « Copy track » du menu « Action ». La durée d'une conversion en WAV est très rapide, le logiciel atteignant généralement le 6 ou le 8x pour les lecteurs pouvant atteindre ces taux de transfert.

- Utilisation : importe sur le disque dur les pistes audio en les copiant au format WAV.
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*, la version complète à 31 $.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *WinDAC32 1.3* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\WDAC\WINDAC32.EXE ».

P C

Ubik . Earth 2140 . The JourneyMan Project 3 . Front de l'Est

Semper Fi . Zero Zone . Ultimate Race . Croc . Lords of Magic

Ski Racing . F/A-18 Korea . Blade Runner . Kitchenette . Riven

Croisades . Longbow 2 . Age of Empires . Quake 2 . USCF Chess

Les Visiteurs . Wing Commander Prophecy . Tomb Raider 2

Titanic, un Voyage Interactif . Flight Simulator 98 . Oddworld

l'Enigme de la Tombe Royale . Flight Unlimited II . Pilgrim

Virtua Fighter 2 . etc...

P L A Y S T A T I O N

Star Wars - Masters of Teräs Käsi . Jet Rider 2 . Pitfall 3D . Chill

Discworld 2 . Bloody Roar . Need For Speed III . Versailles

Diablo . Caesar's Palace . Powerboat Racing . Shadow Master

Nightmare Creatures . Fighting Force . Tomb Raider 2 . Iznogoud

Final Fantasy 7 . Pandemonium 2 . Moto Racer . etc...

+++ RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 BCD

Le Meilleur Chemin

Composez 3617 BCD sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous
recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

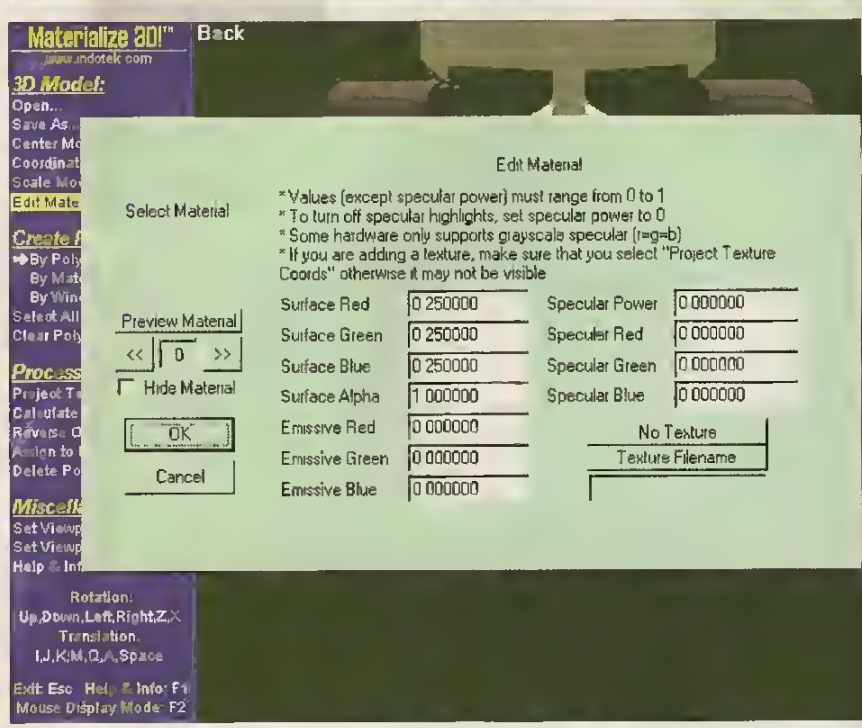
Appliquer facilement des textures

VOUS savez assembler trois cubes en filaire dans un programme quelconque, et bien *Materialize 3D* vous permettra d'en faire un véritable vase chinois. Illustration. Vous prenez un programme comme *CorelDRAW* par exemple. Vous dessinez une locomotive simple avec des ronds et des carrés. Vous la transposez en 3D, puis vous passez à ce petit *shareware* qui vous permettra très facilement d'appliquer des textures et donc d'en faire une vraie locomotive.

À quoi ça sert ? À améliorer le rendu d'une pièce 3D en vous permettant de voir en temps réel le résultat de l'application de textures sur un modèle en polygones pleins. Magnifiiiiiiique ! Le logiciel est optimisé pour *Direct3D*, ce qui signifie que l'exportation est possible dans ce mode.

L'interface se compose d'un menu et de deux fenêtres, celle du haut vous présente le modèle texturé, celle du bas contient le modèle 3D d'origine sur lequel vous sélectionnez chaque polygone et y affectez vos textures. Vous voyez directement le résultat car il apparaît automatiquement dans la première fenêtre. Selon le même principe que les logiciels de 3D, vous avez évidemment les options classiques de recentrage, de translation et de rotation grâce aux touches du curseur mais à part cela, le logiciel se pilote intégralement à la souris.

L'utilisation du programme est très simple, les habitués se passeront aisément de l'aide incluse et le résultat d'un travail sur une pièce brute est vraiment rapide et très réussi. Les options et les polygones peuvent être sélectionnés, ajoutés dans une liste ou effacés. Mais attention, ce n'est pas un logiciel de création de modèles 3D, il vous assiste pour le texturage, un point c'est tout. Il est donc impossible de modifier votre modèle d'origine avec *Materialize 3D*. Cet outil s'avère vraiment indispensable de par sa simplicité et le temps qu'il fait économiser, sachant qu'il permet d'éviter la lourdeur des gros programmes dédiés habituellement à ce genre de tâches. ■



Toutes les options de choix de textures se règlent dans de petits sous-menus très simples.

- Utilisation : améliorer le rendu d'une pièce 3D
- Langue : anglaise
- Genre : *shareware*, la version complète à 79 $.
- Sur le CD ROM : vous trouverez *Materialize 3D* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\M3D\M3D.EXE »

3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)

De nouveaux titres installés chaque semaine !

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (en minute, la connexion vous revient à 5,57 F)
2. **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
3. **Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (la durée de la charge section dépend de l'article choisi. Elle peut varier de 5 à 6 minutes au maximum [illegible] CD-ROM [illegible])
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (pas d'autres frais que le coût de la communication)

Ce service vous est proposé par :

France Teaser

17 rue Carot
[illegible] VILLE D'AVRAY
Fax : [illegible]

AUCUN CD-ROM POUR ADULTES

Les sharewares et démos Création du mois

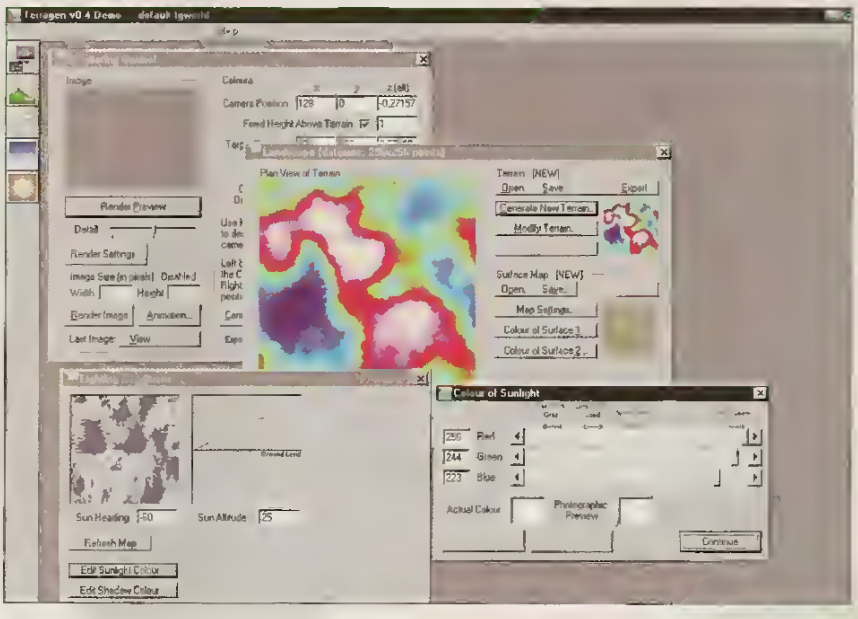
Par Didier Gourcy

De nouvelles terres 3D

Terragen v0.4

SUR le site de *Terragen* (www.york.ac.uk/~mpf1D3/terragen/), il est précisé : *« Ceci n'est pas une photographie »*. Cette affirmation laisse donc sous-entendre que les images que l'on découvre sont réalisées à l'aide d'un programme 3D et non d'un appareil photo. En fait, il faut bien avouer que cette précision n'est pas si fantaisiste, tant les résultats sont troublants . *Terragen* est un programme qui, dans la lignée des *Vistapro*, *Bryce* et *Vue d'Esprit*, permet de créer des images de paysages à partir de représentations fractales. Disponible en *freeware* dans une version 0.4, c'est-à-dire encore loin d'être parvenu à maturité, ce programme est étonnant sur bien des points.

Développé pour fonctionner avec Windows 95 et NT, *Terragen* surprend déjà par sa petite taille. Moins de 800 Ko pour un logiciel de création virtuelle, c'est plutôt compact. L'utilisateur, aussitôt après avoir lancé le programme, découvre une interface simple au travers de laquelle les créations se réalisent de façon quasi intuitive. C'est grâce à cinq fenêtres, matérialisées par des icônes (« Terrain », « Ciel », « Nuage », « Lumière » et « Contrôle de rendu ») que l'on peut accéder aux paramètres qui permettent, selon le menu auquel ils appartiennent, d'effectuer les différents réglages. Par exemple : choisir la prédominance des canyons ou des glaciers, la hauteur et la position du soleil ou celles des nuages... (la version complète permet d'en cumuler plusieurs couches. Signalons à ce propos que le module de gestion des nuages est tout simplement impressionnant de par la qualité des résultats qu'il produit). Après quoi, il ne reste plus qu'à lancer un rendu. À moins que l'on ne décide auparavant d'effectuer une prévisualisation, afin de se faire une idée de la réalisation. Quoi qu'il en soit, il est tout à fait possible, dans un cas comme dans l'autre, de jouer sur la qualité de l'affichage.



L'auteur a également prévu un menu de gestion des objets, bien que celui-ci ne soit pas actif. En ce qui concerne la visualisation, le placement et l'orientation de la caméra s'effectuent de manière dynamique à l'écran ou bien par saisie de coordonnées. Des paramètres de *zoom* et d'exposition peuvent interagir sur la vision de la caméra. Les paysages et les nuages sont créés à partir d'une image fractale. L'utilisateur aura même la possibilité d'appliquer sur les terrains des *mapping* fractals et/ou de redéfinir des couches de couleurs (deux pour le moment) avec des dégradés qui varient selon l'altitude. Le programme autorise également la réalisation d'animations.

Notons enfin que si cette présentation est loin d'être exhaustive (on n'a même pas évoqué les effets atmosphériques), elle permet néanmoins de laisser entrevoir certaines possibilités du programme. Et le meilleur reste à venir. L'auteur, en effet, prévoit au cours des versions futures de rajouter des éléments tels que des arbres, de l'herbe, de l'eau, des rochers, la création de paysages depuis des données par satellite, un système de gestion multicouche des couleurs. Un programme encore éloigné des standards *Vue d'Esprit* et *Bryce* mais qui promet beaucoup si son auteur parvient à le faire évoluer comme il le souhaite. ■

- Utilisation **générateur de paysages 3D**
- Langue **anglaise**
- Genre ***freeware***
- Sur le CD ROM **vous trouverez *Terragen v0.4* sur le CD-ROM n°1, dans « CREATION\TERRAGEN\TERRAGEN.EXE ».**

The Games Factory

Les auteurs de Klik & PLay reviennent avec ce programme, dans la même lignée, mais plus abouti. Avec cette démo, vous aurez accès à pratiquement toutes les fonctions, mais vous devrez utiliser les bibliothèques fournies avec la démo. Une fois la démo lancée, le mieux pour découvrir le programme est d'aller charger les nombreux exemples et didacticiels présents dans le répertoire « \CREATION\TGF ».

Music Maker 3 R&B

La démo de *Music Maker 3* est, ce mois-ci, consacrée à la R&B. Elle regroupe uniquement des échantillons dédiés à ce genre, que vous pourrez exploiter en conjonction avec les explications de Thierry Demougin dans les pages Pratique. Tous les arrangements allant avec ces pages, sont rangés dans le répertoire : « \PCFUN\CREATION\RNB-DEMO\ ».

Le rendu haut de gamme

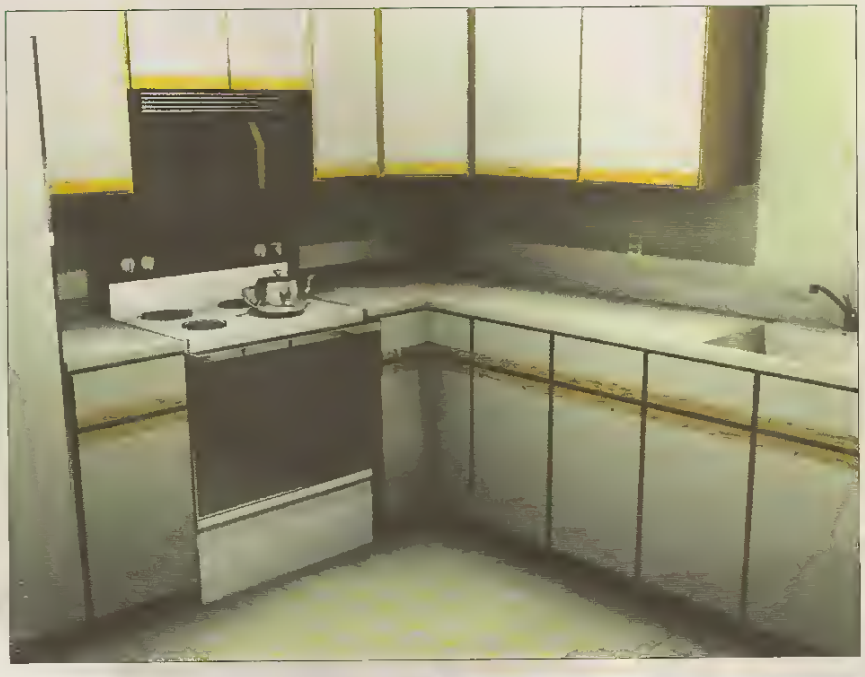
Blue Moon Rendering Tool 2.3.6

THE *Blue Moon Rendering Tools 2.3.6* (BMRT) est un *shareware*, ou plutôt un ensemble de programmes de *sharewares*, de calcul et de visualisation d'images de synthèse 3D. Fonctionnant exclusivement sous DOS, cet ensemble très puissant n'est pas d'un abord des plus aisés. On peut alors se demander pourquoi parler d'un logiciel *shareware* complexe, dès lors que l'on dispose de *P.O.V.*, qui lui est *freeware* ?! Et bien tout simplement car nous avons affaire ici à un ensemble de produits compatibles *RenderMan*! Pas moins !

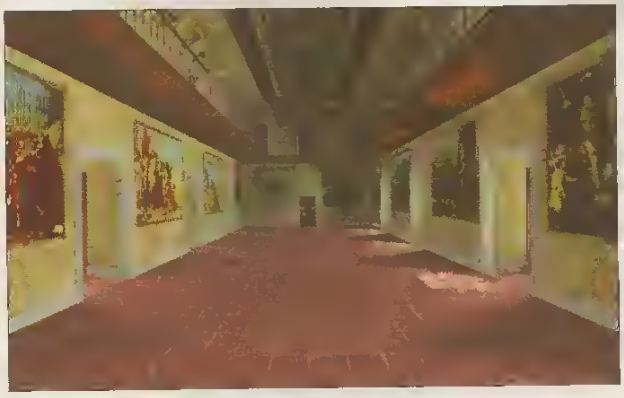
Développé par la société Pixar (responsable du long-métrage *Toy Story*), *RenderMan* est LE logiciel de rendu haut de gamme utilisé dans l'industrie de l'image professionnelle (en particulier au cinéma). Nous parlons véritablement ici du haut, voire du très très haut de gamme ! Avouons que trouver un *shareware* compatible avec un *soft* de ce niveau, cela n'arrive quand même pas si souvent ! La complexité, lorsqu'elle évolue dans de telles conditions, mérite bien un petit détour. De plus, dans le cadre d'une utilisation non commerciale, l'exploitation de BMRT demeure entièrement gratuite !

BMRT, comme nous l'avons évoqué précédemment, est un ensemble constitué de cinq programmes. Parmi ceux-ci, notons les trois modules les plus significatifs. Tout d'abord *Rendrib* qui est le calculateur. Il crée des rendus d'images vraiment spectaculaires. Pour s'en persuader, il suffit simplement de regarder les images illustrant cette page. Précisons que BMRT qui, bien entendu, gère les calculs en *raytracing*, permet également de générer des images par procédé de radiosité.

Nous trouvons ensuite un autre programme intéressant : *RGL*. Celui-ci affiche en temps réel les scènes produites par le calculateur. L'affichage s'effectue en tirant parti de l'*OpenGL*. Et enfin, *SLC* est un compilateur au format *RenderMan* (Ndlr : Il génère des fichiers pouvant être calculés par *RenderMan*, petit scarabée). L'installation automatique du programme entraîne la création d'une structure arborescente. De fait, comme les programmes tournent sous DOS, il faut ensuite préciser manuellement, sous forme d'un *batch* par exemple, les liens possibles entre les exécutables et les fichiers exemples. Fichiers exemples qui sont fournis en quantité suffisante pour que l'utilisateur puisse se faire une idée des possibilités du programme.



Les temps de calcul, ainsi que la rapidité de l'affichage, sont assez impressionnants. Mais avec BMRT, les résultats se méritent ! Car il existe tout de même un inconvénient majeur pour l'utilisateur : l'ensemble ne dispose pas de modeleur. Même sous forme *shareware*, sa présence semble inexistante (Ndlr : C'est un programme de rendu, donc c'est finalement assez normal). Ce qui limitera certainement l'utilisation du programme. En outre, du côté de la documentation, il ne faut pas s'attendre à des merveilles. Néanmoins, l'étude des exemples fournis avec le programme, liée à des créations personnelles, permettra aux débrouillards de s'imprégner de la logique d'utilisation de type de *raytracer* « *Top* niveau ». Ce qui n'est déjà pas si mal ! ■



- Utilisation : ensemble de rendu *raytracing*
- Langue : anglaise
- Genre : *Shareware*
- Prix : 100 $ pour la version complète
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Blue Moon Rendering Tool 2.3.6* sur le CD-ROM n°1, dans « CREATION\BMRT2.3.6 ».

Par Julien Villeret

Exploitez à fond votre connexion

DU Meter V2.0

NOUS avons tous, un jour ou l'autre, dû faire face à des lenteurs chroniques sur Internet : le logiciel client *e-mail* qui semble bloqué en plein milieu du rapatriement des 248 messages du jour, le téléchargement d'un logiciel qui paraît s'éterniser, etc. *DU Meter*, s'il ne permet pas de remédier à ce genre de situation, permet au moins d'être informé en permanence et en temps réel sur l'exploitation de la bande passante dont vous disposez. Pour cela, il suffit de lui indiquer le type de connexion utilisé, et il affichera automatiquement et graphiquement l'activité de votre liaison. Ainsi, il est possible de vérifier si un téléchargement qui semble interrompu continue bien, ou plus bêtement si votre fournisseur dispose de « tuyaux » assez conséquents pour soutenir le débit de votre modem. En plus, *DU Meter* ne prend que très peu de place en mémoire, et s'installe de façon automatique dans la barre d'icônes du menu « Démarrer » de Windows 95 : pas besoin de penser à le lancer.

Entièrement configurable, ce petit *soft* propose aussi un chronomètre très esthétique qui permet de calculer précisément les temps de téléchargement en fonction de la bande passante disponible réellement. Bref, *DU Meter* n'est peut-être pas indispensable, mais il est particulièrement utile, surtout en ces temps de modem 56 kb/s qui ne sont pas toujours aussi rapides dans les faits que sur le papier : au moins, vous pourrez le vérifier *de visu*... ■

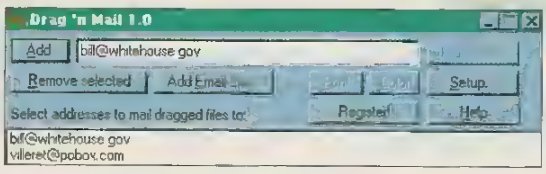
- Utilisation : informe en permanence sur l'exploitation de la bande passante de votre connexion au Net
- Langue : anglaise
- Genre : *shareware*, 10 $ pour la version complète
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *DU Meter V2.0* sur le CD-ROM n°1, dans « \INTERNET\DUMETER »

Transfert personnalisé

Drag'n mail

DE nos jours, les comptes *e-mail* croulent de plus en plus sous les fichiers. En effet, même s'ils n'ont pas été conçus pour cela au départ, le fait de pouvoir envoyer des fichiers directement dans la boîte aux lettres de quelqu'un est particulièrement pratique et sûr. Mais autant il est facile de copier un fichier sur un disque réseau, autant il est fastidieux de le transférer par courrier électronique. À chaque fois, il faut ouvrir le client *e-mail*, puis démarrer un nouveau message, renseigner divers champs, attacher le fichier, cliquer sur envoyer, etc. Grâce à *Drag'n mail*, ce supplice (!) est enfin terminé. En effet, une fois configuré, ce petit logiciel permet d'envoyer, sans manipulations inutiles, n'importe quel fichier à un correspondant. Il suffit pour cela de faire glisser les icônes sur la fenêtre, et ils sont prêts à être envoyés avec vos paramètres par défaut, accompagnés si vous le souhaitez d'un petit mot. *Drag'n mail* gère même une *shortlist* de vos correspondants habituels, ce qui accélère encore la tâche puisqu'il n'y a même plus d'adresse *e-mail* à entrer. Bref, on se simplifie très vite la vie avec ce produit. D'autant que, vu le très peu de place qu'il prend en mémoire (moins de 200 Ko), il est tout à fait souhaitable de le garder toujours ouvert et minimisé. Seul petit souci, il n'est pas équipé d'une installation : il faut créer soi-même l'icône adéquate dans le menu « Démarrer » si on souhaite l'avoir toujours sous la main. ■

- Utilisation : envoyer des fichiers rapidement par *e-mail*.
- Langue : anglaise.
- Genre : *freeware* (contribution acceptée par l'auteur !)
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Dragmail* sur le CD-ROM n°1, dans « \INTERNET\GRAY ».



BEST OF INTERNET

Dans cette rubrique, tous les mois, vous retrouverez les meilleurs utilitaires, pour tirer parti des fabuleuses possibilités d'Internet.

Internet Explorer 4.0

On ne présente plus *Internet Explorer*. L'installation est peut-être un peu longue, mais les nouvelles fonctionnalités contenues dans le produit en valent la peine.

mIRC 32

Un programme pour communiquer en direct sur le Net, genre Minitel, mais en mieux.

Pegasus Mail

Cet utilitaire permet d'envoyer et de recevoir des *e-mails*. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera le répertoire où devront être stockées les données. Indiquez-lui un nom de lecteur et un répertoire (dossier).

CuteFTP

Sous Windows 95. Un utilitaire pour se connecter aux sites FTP. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera votre adresse *e-mail*.

Forte Free Agent

Sous Windows 95. Il ne restait plus qu'un utilitaire pour se connecter aux *newsgroup*. L'installation est automatique. À la fin, vous devrez renseigner le logiciel sur votre adresse IP, etc.

0,21 FTTC/Min

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63*

CONNEXION FIN

Sommaire des CD-Rom

Commander plus rapidement

Attribution d'un code client pour le suivi de votre commande

Mise à jour permanente

Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

* Par Minitel. Laissez nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.

COMPOSEZ AU RYTHME DE MICRO & MUSIQUE

LE MAGAZINE DE L'INFORMATIQUE MUSICALE

CHAQUE MAGAZINE TRAITE D'UN GRAND COURANT MUSICAL. IL VOUS FERA DÉCOUVRIR L'HISTOIRE, LA PROGRESSION ET LES ARTISTES DE CE MOUVEMENT.

DÉCOUVREZ TOUS LES SECTEURS DE HAUTES TECHNOLOGIES, DU HOME STUDIO ET DE L'INFORMATIQUE MUSICALE.

38 F SEULEMENT !

ACCOMPAGNÉ D'UN CD-ROM MAC ET PC : VÉRITABLE OUTIL DE CRÉATION, D'INITIATION ET D'INSPIRATION

TOUS LES MOIS

CHEZ VOTRE MARCHANO DE JOURNAUX

Voir sur CD-Rom

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12*

SERVICE MODEM

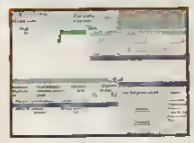
• **Téléchargement**
+ de 80 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées chaque mois sur PC.

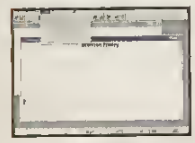
• **Rapidité**
Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

• **Charmes**
Découvrez plus de 10 000 images de « charmes ».

• **Mais aussi...**
Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment.

• **Comment faire?**
Pour obtenir le logiciel " Sapristi ", reportez vous au CD-Rom de Génération PC, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.





Sapristi windows

JOUEZ AVEC CD-ACHAT ET GAGNEZ UN PORTABLE X-NET

Pour gagner un portable X-Net et de nombreux cédéroms, rendez-vous tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.

1er prix : 1 portable X-net d'une valeur de 20.536 FTTC

Renvoyez le bulletin situé dans CD-Achat à : Presimage-Concours CD-Achat n°6 : 5/7, rue Kaspail 93108 Montreuil Cedex. Retournez-le avant le 27/06/98.

Par David Choquet

Sans *Battle Isle 2*, tous les *Command & Conquer* ou autres *M.A.X.* n'auraient jamais vu le jour. Découvrez l'une des grandes références incontournables du *wargame* et on vous aura prévenu : c'est un vrai défi !

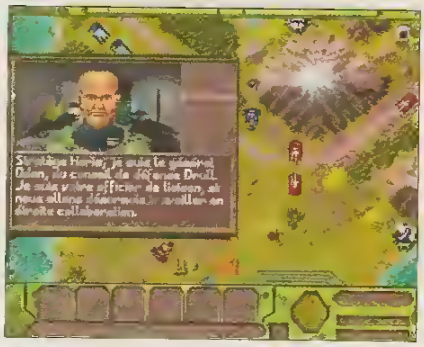
Battle Isle 2

APRÈS l'installation (peut-être douloureuse, voir encadré) du jeu, lancez-vous dans la bataille avec ce *wargame* extrêmement bien construit, riche et complexe. Dans les lignes qui vont suivre, nous survolerons les principes de l'interface, et donnerons quelques petits conseils qui vous aideront à vous lancer dans le jeu. Nous vous encourageons à lire le manuel complet, disponible sur le CD-ROM, au format *Acrobat Reader* (pensez à installer ce programme par l'interface du CD-ROM). Prêt ? *Go ! Go ! Go !*

Commencez par aller dans le répertoire d'installation et lancez le fichier BI2.BAT. Vous pouvez soit choisir de vous lancer en campagne, soit simplement de jouer une bataille sur les cartes déjà jouées en mode Campagne. Si vous êtes trop flemmard, vous trouverez les mots de passe pour les missions dans un encadré sur cette page. Chaque mission sera présentée par un *briefing* détaillé, vous donnant, si vous réussissez à lire entre les lignes, quelques indices qui vous aideront à vaincre... Certains conseils vous seront de même parfois prodigués en cours de bataille.

Contrairement à la majorité des *wargames*, *Battle Isle 2* ne se limite pas à la gestion de vos troupes, mais vous permet aussi, à l'instar d'un jeu de stratégie en temps réel tel *Command & Conquer*, de construire des bâtiments de production de troupes (infanterie, unités terrestres, aériennes et maritimes), et même de construire ou détruire des routes et voies ferrées avec vos unités de génie. La barre du bas de l'écran propose les principales actions disponibles pour vos unités, à savoir, dans l'ordre : « Mouvement », « Attaque », « Carte panoramique », « Information » et « Changement de mode » (ce qui, étrangement, signifie « Fin du tour »). Les icônes de cette barre peuvent changer suivant le type d'unité sélectionnée, en fonction des actions accessibles à cette dernière. En cliquant sur une unité avec le bouton gauche de la souris, et en le laissant appuyé, vous verrez un curseur apparaître au niveau de la barre d'action. Relâchez le bouton lorsque le curseur est sur l'action de votre choix.

Référez-vous au manuel pour avoir l'ensemble des raccourcis-clavier de toutes les actions possibles. Vous pouvez passer d'un clic droit toutes les vues 3D des combats ou les animations de *briefing*. Pour le reste, à vous de jouer. ■



À lire impérativement avant de jouer

Battle Isle 2 étant un jeu DOS, utilisant la mémoire paginée, quelques paramètres doivent être pris en compte sous Windows 95. Double-cliquez sur le poste de travail puis sur le disque dur. Vérifiez que dans «Affichage », « Options », les fichiers cachés soient bien apparents. Double-cliquez sur le fichier CONFIG.SYS. Si on vous le demande, ouvrez-le avec le *Notepad* de Windows. Écrivez en première ligne ou après la ligne « DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS » si vous l'avez. Vous devez ajouter deux lignes
La première sera : **« DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM»**
et la deuxième : **« DOS=HIGH, UMB »**
Faites attention à respecter l'orthographe et les espaces.
Une fois ces deux lignes insérées, sauvegardez le fichier puis redémarrez votre PC. Vous pouvez maintenant lancer *Battle Isle 2* sous Windows 95.

Les mots de passe des missions, pour les tricheurs...

Niveau 1 : AMPORGE	Niveau 9 : DAFATWA	Niveau 17 : LANAGDE
Niveau 2 : JOGRWAI	Niveau 10 : WABIKDO	Niveau 18 : WAFEFAL
Niveau 3 : GEGIDOS	Niveau 11 : GEEUSAT	Niveau 19 : BUSALUG
Niveau 4 : WABODAE	Niveau 12 : KAIMAWA	Niveau 20 . GEKEFZU
Niveau 5 : BUFASWE	Niveau 13 : SIETIBU	Niveau 21 : YETUDWA
Niveau 6 : GEHAUWA	Niveau 14 . GEDEROM	Niveau 22 : WAGOPAY
Niveau 7 : OLARIBU	Niveau 15 : ULUARGE	Niveau 23 : ZAFLUGE
Niveau 8 : FITORGE	Niveau 16 : ABUNDWA	Niveau 24 : SKATZWA

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

0,21 FTTC/Mn RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

home CINÉ VIDÉO

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

Voir sur CD Rom

POUR TOUS LES PASSIONNÉS DE SON ET D'IMAGE
QUI SOUHAITENT RECRÉER L'AMBIANCE DES GRANDS SPECTACLES À LA MAISON...

home CINÉ VIDÉO
NOUVEAU
DVD
10 raisons d'acheter du Laserdisc
Comparatif
Dobermann
30 F seulement !

TOUT CE QUI CONCERNE L'UNIVERS DU HOME CINÉMA (TV, LASERDISC, DVD, ENCEINTES, DÉCODEURS...)

LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

TOUTES LES NOUVEAUTÉS HARDWARE & SOFTWARE

COMPARATIFS ET SÉLECTION DES MEILLEURS FILMS ET CONCERTS

Tous les spectacles comme si vous y étiez...

INTERNET INTERDIT

le magazine + la k7 vidéo choc

69 F

PLONGEZ AU CŒUR DES SITES LES PLUS SECRETS ET DANGEREUX !

UNE ENQUÊTE EXCLUSIVE + UNE K7 VIDÉO
@ INTERNET INTERDIT
LE CHOC
Plongez au cœur des sites les plus secrets et dangereux de la planète
SERIAL KILLER

Voir sur CD Rom

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

STAR GENERAL EN JEU COMPLET

DÉCOUVREZ CE MOIS-CI DANS GÉNÉRATION 4, CE GRAND JEU DE STRATÉGIE DANS L'ESPACE

JEU COMPLET Le meilleur jeu de stratégie SF de SSI. Hit de Gen4

STAR GENERAL

45 F SEULEMENT

Voir sur CD Rom

NOTÉ POUR VOUS DANS GÉNÉRATION 4 ★★★★

EXCEPTIONNEL
LA REVUE + LE CD DE DÉMO + LE JEU COMPLET

LE MEILLEUR DES JEUX PC !

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

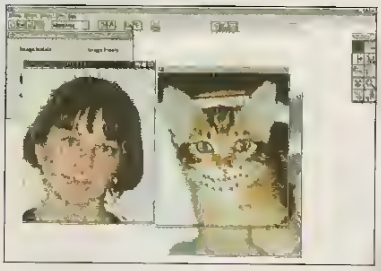
Aujourd'hui, des programmes de morphing permettent d'obtenir des résultats satisfaisants en quelques minutes. Voici ce que vous devez savoir pour démarrer avec le logiciel complet (en français) que nous vous offrons : *Morph Studio*.

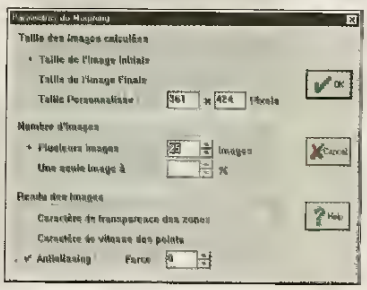
Morph Studio

POUR installer *Morph Studio*, double cliquez, à la racine du CD-ROM n°2, sur « INSTALL.EXE », puis suivez les consignes. Une documentation en ligne et en français est accessible à tout moment dans « AIDE\INDEX ». En fait, il convient de distinguer au départ deux types de transformation d'image. La première forme, et la plus simple, s'appelle le *warping*. Le but consiste simplement à déformer une image. On définit pour cela une image de départ. On assigne une grille de points à cette image. Ensuite, on déplace simplement les points désirés avant de lancer le calcul. Le programme générera automatiquement une séquence d'images au cours de laquelle le déplacement des points que vous avez modifiés provoquera une déformation de votre image de départ.

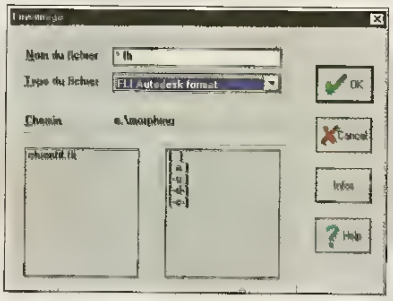
Le *morphing* est une technique découlant du *warping*. Le principe est le même, à ceci près que nous utilisons deux images différentes : une image de départ et une image d'arrivée. Chaque image possède une grille comportant le même nombre de points. Il ne reste plus qu'à faire correspondre les points de l'image de départ à ceux de l'image d'arrivée, en veillant à les placer stratégiquement. L'objectif est d'avoir des points placés à des endroits significatifs des images. Par exemple, pour « morpher » deux visages, on placera des points autour de la bouche, des yeux, du nez et du contour du visage. Sur l'image d'arrivée, il faudra déplacer les points de manière à ce qu'ils soient positionnés aux mêmes endroits. Ainsi, les yeux de l'image de départ se transformeront pour correspondre aux yeux de l'image d'arrivée et il en sera de même pour les autres parties du visage. Tout réside, vous l'aurez compris, dans un choix judicieux du placement des différents points. ■

■ **1.** Commencez par ouvrir un projet. C'est le meilleur moyen de comprendre le principe. Allez dans le répertoire « \MORPHING » contenu dans le répertoire d'installation de *Morph Studio* et chargez « FEMCHAT.MYS ». En ouvrant le projet, vous chargez l'image de départ, l'image finale, ainsi que les grilles correspondantes.



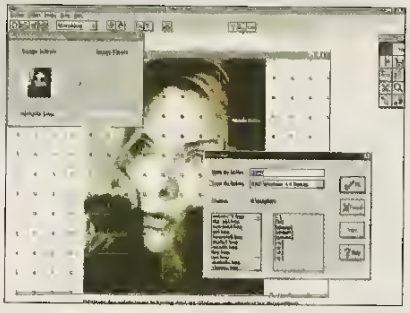


■ **2.** Observez comme les points ont été placés de manière à ce qu'ils suivent les contours des yeux, du nez (de la truffe pour le chat !) et de la bouche. Le projet ne comporte qu'une seule image intermédiaire. Mais vous pouvez décider de calculer toute une séquence d'animation, en cliquant sur l'icône en forme d'engrenage. Vous accédez alors à un panneau où il ne vous reste qu'à entrer par exemple « 25 » dans le champ « Plusieurs images ».



■ **3.** Reste ensuite à lancer le calcul. Une fenêtre vous demande le format d'animation que vous souhaitez. Choisissez le «.FLI » ou encore le format propriétaire de *Morphys* «.SQE ». Vous pourrez relire ce format avec le *player Projecteur* fourni.

■ **4.** Pour créer votre propre *morphing*, rien de plus simple. Créez un nouveau projet. Allez ensuite dans le menu « Images » et chargez les images initiales et finales. Une grille est automatiquement créée sur chaque image. Il ne vous reste plus qu'à déplacer vos points en conséquence. Sachez qu'avec le bouton droit, vous bougez un point dans les deux grilles simultanément. En cas de problème, surtout n'hésitez pas à vous référer à l'aide en ligne en français.



Et les autres...

NOUS vous proposons aussi quelques *sharewares* de *morphing* et de *warping*. Vous les trouverez dans le répertoire « \CREATION\MORPHING ».

- *Morphman* est l'un des plus connus. Dans le sous-répertoire « \MMAN11 », lancez SETUP.EXE pour l'installer.
- Vous trouverez également *Morpher*, qui peut se lancer directement depuis le CD-ROM dans le sous-répertoire « \MORPHER ».
- Enfin, voici *Morph Magic*, une variation sur le thème du *morphing* dans le répertoire « \MMAGIC ». Lancez INSTALL.EXE pour l'installer.

0,21 FTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

VOUS NE REGARDEREZ PLUS JAMAIS VOTRE VOISINE DE PALIER COMME AVANT...

1 magazine + 2 CD-Roms

650Mo de luxe en 1 seul

CADEAU ! 2 CD-Roms, magazines du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

5,57F/MN

3617 MAXI DHA

PAS DE CHEQUE PAS DE CARTE BANCAIRE

NOUVEAUX TITRES EXCLUSIFS

DEMANDEZ LES ILS SONT A VOUS!

+ CODE : ABCX100

DEJA 50 TITRES DISPONIBLES

EXTRAIT DU CATALOGUE

Charme, Jeux, Musique, Best of...

EXPEDITION SOUS 48H SOUS PLI DISCRET

Après Domination Nation et Rolling Thunder de Vivid, retrouvez les Superstars du X de chez VCA en kiosque

BOMB'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X Internet Rose Filles de JB. ROOT Hôtesses du tél.rose

versions disquettes uniquement | versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Castl'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva
Arcad'X : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra
Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.
Hôtesses du tél.rose : saurez-vous les convaincre de s'exhiber?
Balloon'X : un jeu d'action en temps limité avec des filles aux gros poumons ...
Rolling thunder : une super-production Vivid: démos, jeux, vidéos et les Vivid Girls!
Charme d'Antan : l'érotisme des années 20 jusqu'aux sixties.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

PCF 39

CD d'images	TITRES	PRIX
❑ PC /Mac	❑ Internet Rose	❑ 49 F

Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:

❑ PC	Pour les jeux	❑ Bamb'X	❑ 1 titre = 69 F
❑ MAC	précisez votre	❑ Dal'X	❑ 2 titres = 125 F
	configuration.	❑ Castl'X	❑ 3 titres = 175 F
❑ CHARME d'ANTAN		❑ ARCAD'X	❑ 4 titres = 220 F
❑ Superstars du X		❑ BALLOON'X	❑ 5 titres = 260 F
❑ Filles de JB.Root		❑ Hôtesses du téléphone rose	❑ 6 titres = 300 F
❑ Rolling Thunder		❑ Domination Nation	❑ 7 titres = 335 F
			❑ titres = F

A partir de 8 titres et plus, 30 F par logiciel

Montant : ____ F + 20 F de Port = Montant total ____ F.

NOM
PRENOM
ADRESSE
Code postal ..... Ville.
Le ..... Signature
accompagne de votre règlement par cheque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivement

Les Créations des lecteurs

Les images et les animations

Vous pouvez accéder aux créations graphiques envoyées par les lecteurs sur le CD-ROM N°2 dans le répertoire « \PCFUN\LECTEUR\IMAGES ». *ACDsee*, dans le même répertoire, vous permettra de profiter de toutes ces images. Il vous suffit alors de vous déplacer dans les différents sous-répertoires avec les touches fléchées et voir une image en plein écran en appuyant sur « Entrée ». Il est préférable de configurer votre affichage en 800 x 600 24 bits si possible.

- 6 images 3D de Serge Barberis dans « \BARBERIS ».
- 10 images 3D *Studio MAX* de Thibaut Claeys dans « \CLAEYS ».
- 3 images 3D de Jérôme Cortinovis dans « \CORTINOVIS ».
- 8 images *Imagine 4* de Laurent Feret dans « \FERET ».
- 9 images de Antonio Heredia dans « \HEREDIA ».
- 15 images 3D de Philippe Huberdeau dans « \HUBERDEAU ».
- 8 images et 1 animation 3D de Lionel Lecompte dans « \LECOMPTE ».
- 15 images 3D de Nicolas Hernandez dans « \M@CMAN ».
- 11 images 3D de Naît Arab Zinédine dans « \N.A.Z ».

Les programmes sous Windows 3.x

Lancez les fichiers spécifiés depuis le Gestionnaire de fichiers de Windows. Vous pourrez les trouver dans « \PCFUN\LECTEURS\ WIN ».

- *Loto Alchimie* de Mathias Reynaud dans « \LOTO\DISK1\SETUP.EXE ».
- *Patch POV Français* de Romain Guy dans « \POVVF\POVVF.EXE ».
- *Transparence 1.1* de Tristan Tissot dans « \TRANSPARENCE\INSTALL.EXE ».

Antonio Heredia.

Nicolas Hernandez.

Les programmes sous DOS

Tous ces programmes fonctionnent sous DOS. Ne les lancez donc jamais depuis Windows. En général, lisez les fichiers .TXT ou .DOC pour avoir des instructions sur leur fonctionnement. Vous pouvez utiliser pour cela la commande « EDIT » du DOS (par exemple, « EDIT EXEMPLE.TXT »). Vous pourrez les trouver dans « \PCFUN\LECTEURS \DOS ».

- *Zigaboo* de Romual Delattre dans « \ZIGABOO\ZIGABOO.EXE ».

Les modules

Sous DOS uniquement. Toutes les musiques au format *soundtrack* des lecteurs sont dans « \PCFUNLECTEURS\MUSIK\ ». Vous pourrez les écouter en lançant *Cubic Player* qui se trouve dans ce même répertoire, en version compressée. Il reconnaîtra tout seul comme un grand votre carte son. Donc, rien à configurer. Pour accéder au *browser* de modules, il vous suffit de presser la touche « F ». Les touches « F2 » et « F3 » permettent de régler le volume tandis que « Ctrl + flèche droite » permet de passer directement au *pattern* suivant. « X » permet de passer en haute résolution.

- 4 modules *FastTracker* de Yann Le Foll dans « \LEFOLL ».
- 4 modules *FastTracker* de Marc Bertrand dans « \BERTRAND ».

Naît Arab Zinédine.

P.O.V.

POUR ceux qui voudraient se lancer dans la 3D à peu de frais, nous avons comme chaque mois créé un répertoire « \PCFUN\POV » dans lequel vous trouverez la plupart des utilitaires et des modeleurs *freewares* du marché, ainsi bien entendu que la version 3 de *POV* (DOS et Windows). Le programme n'est pas d'une simplicité biblique, mais il est fourni avec une documentation en ligne très complète. Si votre budget est limité, mais que vous avez de la persévérance, vous pourrez réaliser de très belles créations 3D. Vous trouverez également ce mois-ci un programme permettant de couvrir de végétation vos *height-fields P.O.V.* dans le répertoire « \GENESIS ». Comme vous en avez désormais l'habitude, vous pourrez profiter des explications du maître de *P.O.V.* Didier Gourcy. Le tout (texte et images) est dans le même répertoire.

Les Demos

CONTRAIREMENT au mois dernier, l'actualité des *demos* est assez monstrueuse, avec trois *parties* majeures s'étant déroulées pendant la même période. Vous aurez donc pas moins de 80 Mo compressés, avec certaines *demos* vraiment impressionnantes. Vous pourrez également vous tenir au courant avec deux *disk* mags. Lancez uniquement les *demos* sous DDS. Si vous avez des problèmes, essayez d'enlever le maximum de programmes résidents et *drivers* de la mémoire conventionnelle. Au démarrage du DOS, une pression sur la touche « F8 » vous permet d'éliminer une à une les lignes de commande des fichiers de démarrage. Ne laissez que le strict minimum ! Toutes les *demos* sont réunies dans « \PCFUN\DEMO ».

■ Commençons sans plus attendre avec la *demo Prodigy* des Français Blabla, que vous trouverez dans le répertoire « \BLABLA\ ».

■ *Defcon* est un excellent magazine, et vous pourrez consulter le numéro 2 en allant jeter un œil dans le répertoire « \DEFCON\ ».

■ La LTP2 a été sans conteste un succès, à tel point qu'elle se hisse désormais au rang des *parties* françaises de référence. Beaucoup de bonnes choses ont été vues là-bas, que vous pourrez tout naturellement voir dans « \LTP2\ ».

■ On continue dans les grosses *parties* avec la Mekka Symposium, qui a vu la victoire de la très bonne *Fulcrum*. Mais d'autres productions sont à voir, comme par exemple *Dimension*. Le tout dans « \MEKKA98\ ».

■ *MrBoom* en est à sa version 1.9, elle vous attend tranquillement ici : « \MRBOOM\ ».

■ Encore un petit magazine, juste pour rigoler, *Pain* dans « \PAIN\ ».

■ Et on termine gentiment avec les principales productions en compétition lors de la toute dernière édition de *The Gathering*, logiquement compilées dans « \TG98\ ».

Pour vos Jeux

Patches génériques

Vous trouverez les *patches* dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\GENE ».

■ *Age of Empires* : lancez le fichier MSAOE10B.EXE du répertoire « \AOE ».

■ *American Civil War* dans le répertoire « AMERICAN CIVIL WAR », MAP.EXE, puis, seulement ensuite, le deuxième *patch*, « ACWPAT22.EXE ».

■ *Deadlock II* : DL2_V120.EXE dans le répertoire « \DEADLOCK2 ».

■ *F1 Racing Simulation*: SDUNDPATCH2.EXE dans le répertoire « \F1 RACING SIMULATION ».

■ *Flight Unlimited 2* dans le répertoire « \FU2 », FLT01-04.EXE pour passer de la version 01 à 04, le fichier FLT02-04.EXE pour passer de la version 02 à 04 ou le fichier FLT03-04.EXE pour passer de la version 03 à 04.

■ *Flying Corps* dans le répertoire « \FCORPS », FC_111A.ZIP.

■ *Jazz Jackrabbit 2* : J2-SHARE121.ZIP dans le répertoire « \JAZZ2 ».

■ *M1 Tank Platoon 2* dans \M1P2, M1TP2V1_1.ZIP.

■ *Red Baron II* dans le répertoire « \RB2 », RB2BETA.EXE, RB2UPD54.EXE, RB2_FM55.EXE et RB2_15.EXE.

■ *Sierra Pro Pilot* dans le répertoire « \PRDPILOT », PP12BETA.EXE ».

■ *Spec Ops* : SPECOPS11.ZIP et SPECOPS PATCH.ZIP dans le répertoire « \SPECOPS ».

■ *Starcraft* dans le répertoire du même nom, lancez le fichier « STAR_101.EXE ».

■ *Total Annihilation* : TA1X-30.EXE dans le répertoire « \TOTALA ».

■ *Zar*: BASEUPGR.ZIP dans le répertoire « \ZAR ».

■ *Armored Fist 2* : AF2V130.EXE dans le répertoire « \ARMOR 2 ».

■ *Ultim@te Race* (version OEM 3 pistes) : UR3TR_V17.ZIP dans le répertoire « \ULTIMATE ».

Patches 3D

• Pour les cartes à base de *chip* Power VR

Vous trouverez les *patches* pour cartes à base de PDWER VR dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\PDWERVR ».

■ *Die By The Sword* : DBTSVR.ZIP dans le répertoire « \DIEBYSWORD ».

• Pour les cartes à base de 3Dfx

Vous trouverez les *patches* pour cartes à base de 3Dfx dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\3DFX ».

■ *F1 Racing Simulation* dans le répertoire du même nom, F1RS109V.EXE.

■ *Flying Corps* dans le répertoire « FCORP », FC_111Y.ZIP.

• Pour les cartes à base de 3Dfx 2

Vous trouverez les *patches* pour cartes à base de 3Dfx dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\3DFX2 ».

■ *International Rally Championship* : RAL4_70.ZIP dans le répertoire « \IRC ».

■ *Resident Evil* : REPATCH.EXE dans le répertoire « \RESEVIL ».

■ *Screamer Rally* : SR3DFX2.ZIP dans le répertoire « \SCREAMRALLY ».

• Pour les cartes à base de *chip* ATI Rage Pro

Vous trouverez les *patches* pour cartes ATI Rage Pro dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\ATIRAGE ».

■ *Tomb Raider* : TRATI.ZIP dans le répertoire « \TOMBRAID ».

• Pour les cartes compatibles *Direct3D*

Vous trouverez les *patches* pour toutes cartes compatibles *Direct3D* dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\D3D ».

■ *F1 Racing Simulation* dans le répertoire du même nom, F1RS109D.EXE.

■ *Sega Touring Car Championship* dans le répertoire « \SEGATDUR », STCC_D3D.EXE.

■ *Zar* : ZAR_D3D.ZIP du répertoire « \ZAR » dans le répertoire d'installation de la version démo du jeu. Ayez auparavant lancé le *patch* générique BASEUPGR.ZIP.

• Pour les cartes compatibles *OpenGL*

Vous trouverez les *patches* pour toutes cartes compatibles *OpenGL* dans le répertoire « \PCFUN\PATCHES\3D\OPENGL ».

■ *Zar* : ZAR_GL.ZIP du répertoire « \ZAR » dans le répertoire d'installation de la version démo du jeu. Ayez auparavant lancé le *patch* générique BASEUPGR.ZIP.

La Boîte à outils

Les drivers pour imprimantes jet d'encre

Dans «\PCFUN\DRIVERS» vous trouverez les pilotes des imprimantes Hewlett Packard, Epson et Lexmark (Canon n'autorise pas la distribution de ses pilotes). Après avoir localisé la machine qui vous intéresse et le répertoire concerné, copiez-le sur votre disque dur. Cliquez sur l'exécutable qu'il contient. Celui-ci se décompacte. Là, deux possibilités. 1) Vous obtenez des fichiers avec un exécutable. Lancez-le et suivez les instructions. 2) Il n'y a pas d'exécutable. Lancez alors le «Panneau imprimante», depuis le menu «Paramètres». Au second panneau, cliquez sur «Disquette fournie», puis sur «Parcourir». Indiquez le chemin du répertoire où vous avez décompacté le fichier .EXE, et suivez les instructions.

Les indispensables

Et comme d'habitude, une multitude d'utilitaires dans «\PCFUN\OUTILS» pour vous aider à gérer votre PC. La place nous manque pour vous les détailler tous. Voici donc une sélection. Bonne découverte pour les autres.

■ *4 DOS* s'installe à la place de votre DOS habituel. Vous apprécierez sûrement ses fonctions supplémentaires. Dans «\PCFUN\OUTILS \4DOS». Lancer «4DOS.COM» sous DOS.

■ *ACDsee* permet de visualiser les images dans presque tous les formats courants. Dans «\PCFUN\OUTILS\ACDSEE».

■ *Anadisk* est un utilitaire pour réparer les secteurs défectueux d'une disquette. Indispensable. Dans «\PCFUN\OUTILS\ANADSK».

■ *Golwave* édite, modifie et convertie des sons numérisés. Dans «\OUTILS\GOLWAV».

■ *Paint Shop Pro* est LE *shareware* pour la retouche photo et le graphisme. Dans «\PCFUN\OUTILS\PSP».

■ *PC Config* vous dira tout sur votre PC, tout comme Sandra d'ailleurs. Respectivement dans «\PCFUN\OUTILS\PCCONFIG» et dans «\PCFUN\OUTILS\SANDRA».

■ *Volkov* rappelle est un astucieux gestionnaire de fichiers sous DOS. Dans «\PCFUN\OUTILS\VOLKOV».

■ *Winshade* enroule ou déroule les fenêtres sous Windows et ne laisse apparaître que les bandeaux. Dans «\PCFUN\OUTILS\WINSHADE».

■ Enfin, retrouvez les mises à jour de quatre grands antivirus (*FProt*, *Macafee*, *Norton Antivirus* et *TBAV*) dans notre dossier «\PCFUN\VIRUS».

■ Et pour les propriétaires d'une Intellimouse dans «\PCFUN\IMOUSE» vous trouverez les derniers pilotes avec lesquels la roulette fonctionne dans toutes les applications Windows.

Les Éléments Graphiques

Les thèmes

Un thème, comme son nom l'indique, est destiné à personnaliser votre ordinateur sur un thème avec un économiseur d'écran, des sons pour chaque opération, une série de curseurs et un fond d'écran. Depuis le dossier «Theme», allez dans le répertoire «Fheme» afin de cliquer sur le *Setup* qui installera l'utilitaire automatiquement. Tous les thèmes que nous vous fournissons sont décompactés directement sur le CD-ROM.

Pour les installer, lancez *Freetheme* depuis le menu de la barre des tâches. Dans «Edit», localisez le répertoire du thème que vous souhaitez installer. Dans «Theme», validez celui que vous souhaitez. Un clic sur «OK». Relancez la machine et le thème sera chargé.

Les économiseurs d'écran

Pour vous simplifier les installations, je vous conseille de copier le répertoire «Saver» sur votre disque dur. Certains programmes sont exécutables, les «.EXE» et utilisables tels que en suivant les instructions, d'autres bénéficient d'un utilitaire d'installation: *Install* ou *Setup*. Les fichiers .SCR sont à copier dans le dossier «Windows». Dans tous les cas, lisez les fichiers-textes accompagnant le produit. Ils donnent de précieuses indications. À la fin de l'installation, vous devrez aller dans les propriétés d'affichage en cliquant sur le bureau avec le bouton droit. Validez l'onglet «Écran de veille», puis dans la liste défilante du même nom, cherchez le nom de l'économiseur que vous installez. Dans «Attente» entrez un nombre en minutes pour lancer l'économiseur. Validez par «OK». C'est fini. Mon préféré, ce mois-ci, reste indubitablement *95 Lights*. Un ballet de lignes et de formes géométriques qui ravira les amoureux du genre.

Les cliparts

Et comme tous les mois, dans le répertoire «\PCFUN\CLIPART» nous vous offrons une centaine de *cliparts*. Pour les voir, lancez *Visupro* et faites défiler avec les flèches.

Appareil photo fuji MX700

Pour admirer les photos prises avec le MX700 de Fuji, installez, puis lancez *ACDsee* (voir dans les Outils), puis allez dans le répertoire «\PCFUN\FUJIM700». Les clichés dans «High» sont au maximum de qualité, c'est-à-dire en mode Fin avec une compression moindre, tandis que ceux situés dans «Normal» sont un peu plus compressés. Vous avez ainsi les deux premières qualités possibles.

La sélection. Boulanger du mois

JEUX

399FRANCS
LOGITECH
WINGMAN EXTREME DIGITAL

- Ce joystick vous permettra de vous évader vers d'autres horizons
- Sa maniabilité et ses boutons spécifiques sont ses principales caractéristiques afin de mener à bien vos missions

JEUX

399FRANCS
LOGITECH
2 THUNDERPAD DIGITAL + LE JEU ACTUA SOCCER 2
(Câble Y fourni)

- Avec Thunderpad Digital, vous disposez d'une arme absolue pour gagner !
- Cette manette dispose de 8 boutons programmables afin de vaincre

Bientôt les vacances, naviguez entre jeux, révisions, culture et soleil !

CULTURE

690FRANCS
HACHETTE
ENCYCLOPÉDIE

- Une œuvre monumentale. Près de sept années de recherche, de rédaction et de création multimédia ont été nécessaires pour sa réalisation. Toute la connaissance, sous toutes ses formes. 12 millions de mots 110000 articles dont 37000 dossiers encyclopédiques, soit l'équivalent de 20 volumes encyclopédiques.

REVISION

149FRANCS
HACHETTE PASSEPORT

- Pour réaliser toutes les bases et préparer la rentrée en s'amusant. De la maternelle jusqu'au CE2.

"Boulanger sur Internet"

http://www.boulanger.fr

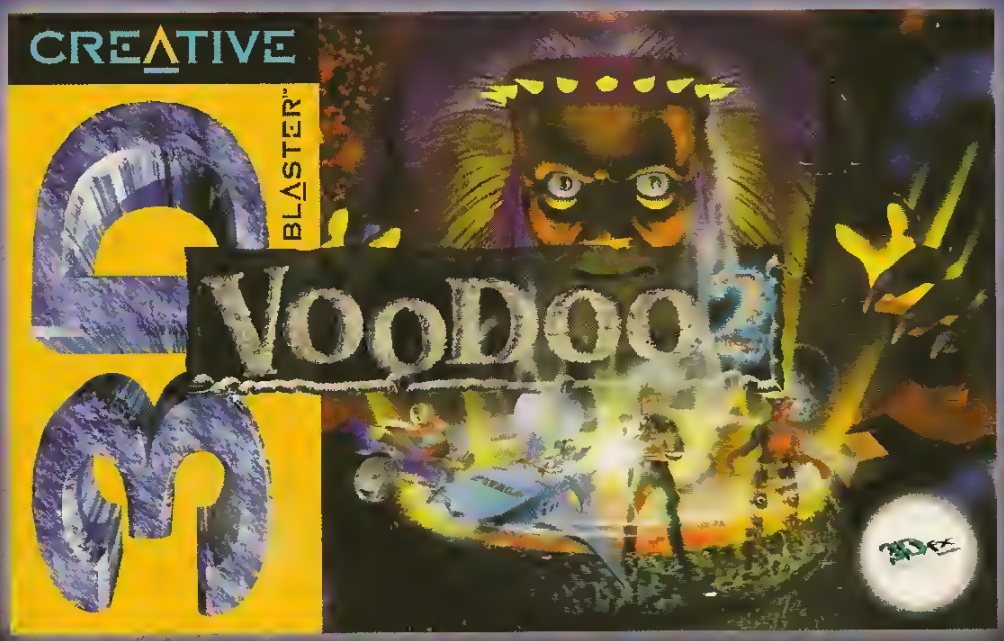
■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS
CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS
LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON
MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC
ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez

Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 36 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 180 000 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livrée avec 4 jeux complets fantastisques : G-Police, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 et Incoming.

C'est clair, votre PC a du potentiel !

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Copyright 1998 Creative Technology Ltd. Tous droits réservés. Creative, le logo Creative, Sound Blaster, le logo Sound Blaster, 3D Blaster, le logo 3D Blaster, Voodoo2 et le logo Voodoo2 sont des marques ou marques déposées de Creative Technology Ltd. aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les autres produits ou noms de sociétés mentionnés ici sont des marques ou marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.